The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine
GAME
CD ROM
POWE
GAME CHAM
파워 A to Z
삼국지 공명전
F-22 라이트닝 II
섀도안
스파이 크래프트
三國志
'96 12

멀티 플레이어 게임 네트워크, 드왕고!!

"아직도 혼자서 게임을 하십니까?"

'DWANGO' 의 지구촌 게임 열풍!

미국, 일본에 이어 한국으로 계속됩니다.

Warcraft Ⅱ, Descent2, Command & Conquer...

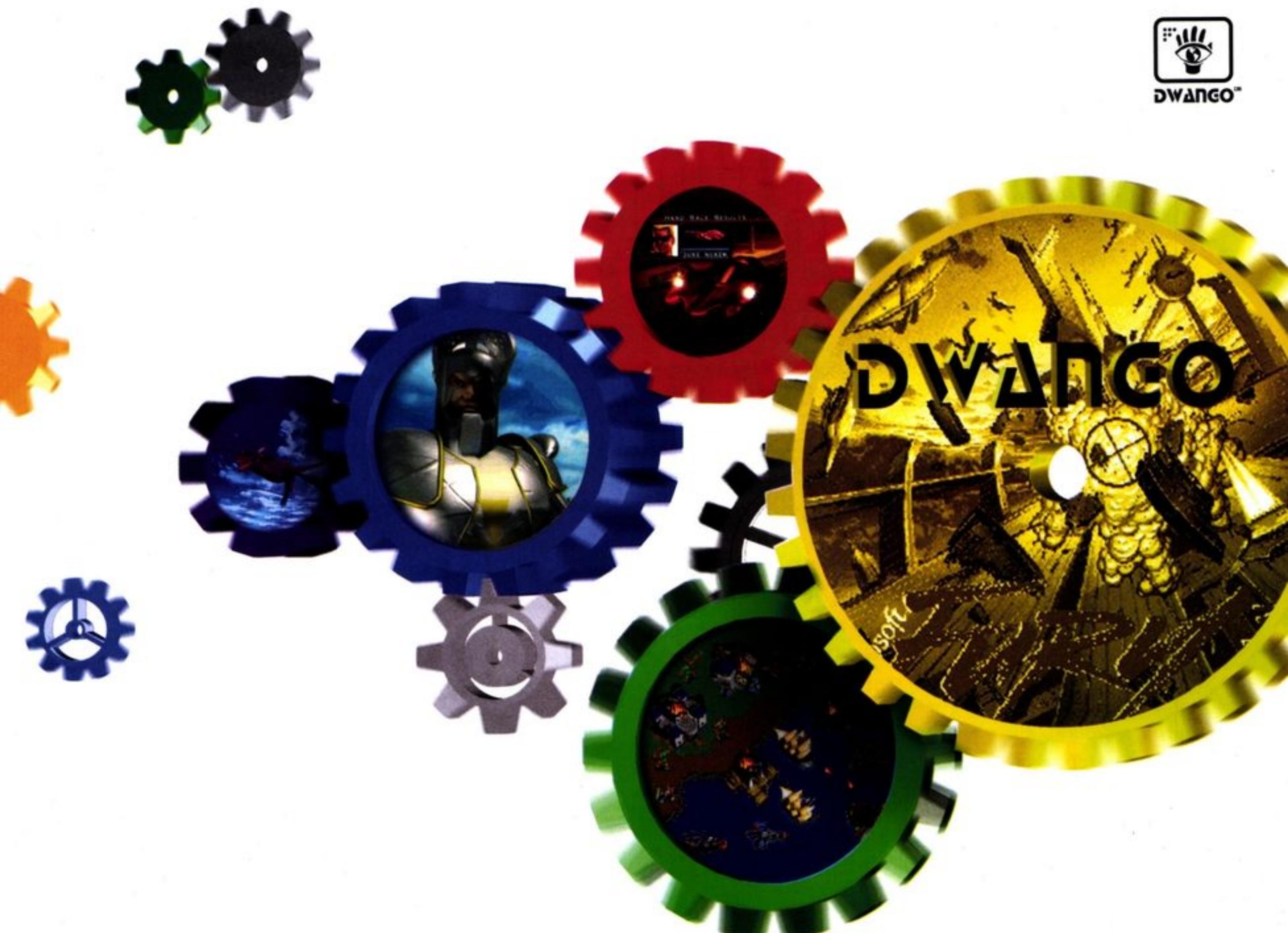
컴퓨터 대 사람이 아닌

사람 대 사람을 위한 꿈같은 게임 세계!!

한메소프트가 열어 드립니다.

드왕고가 지원하는 게임들

둠(Doom)시리즈, 넷 메크(NetMech), 빅 레드 레이싱(Big Red Racing), 헤리틱(Heretic), 헥센(Hexen), 터미널 벨로시티(Teminal Velocity), 디센트(Descent)2, 워크래프트(Warcraft)2, 듀크 뉴켐 3D (Duke Nukem 3D), 커맨드 앤 퀀커(Command &Conquer) 등.

드왕고에 대한 더욱 자세한 내용은 인터넷 월드와이드웹 사이트 (http://www.dwango.com)에서 알 수 있습니다.

DWANGO 란?

DWANGO는 서로 다른 지역의 여러 사람들이 모뎀을 통하여 네트워크 게임을 즐길 수 있도록 해주는 오락 서비스입니다. DWANGO를 이용하면 채팅을 즐기면서 서로 원하는 게임을 즐길 수 있습니다. 이 서비스를 이용하면 기존의 워크래프트(Warcraft)2, 디센트(Descent)2, 듀크 뉴켐 3D(Duke Nukem 3D), 터미널 벨로시티(Terminal Velocity) 등과 같은 게임을 마치 네트워크로 연결된 것처럼 실시간으로 즐길 수 있습니다.

접속하려면?

DWANGO에 접속하기 위한 프로그램(도스 및 윈도우즈 95용)은 현재 하이텔/천리안/나우누리의 공개자료실에서 무료로 구하실 수 있습니다. (하이텔: GO GL, 천리안/나우누리: GO PDS) 공개자료실에서 '드왕고'를 찾아 다운로드 받으면 됩니다. 프로그램을 실행시킨 후 전화걸기에서 (02)577-6900으로 전화를 걸어서 접속하면 실시간 네트워크 게임을 즐길 수 있습니다.
기술 문의: (주) 한메소프트 통합지원팀, (02)529-8982

WORLD WIDE NEWS

마이크로소프트, 사이드 와인더패드와 인텔리 마우스 출시

마이크로소프트가 새로운 PC입력 기구인 인텔리 마우스와 사이드 와인더 게임 패드를 출시한다.

PC용 게임 제어 장치인 사이드 와인더 게임용 패드는 사이드 와인더 3D프로와 스탠다드 조이스틱을 결합한 장치로 디지털 오버 드라이브 기술을 사용한다. 게임 패드에는 6개의 버튼, 2개의 손가락 제어기, 8방향 키로 정의되어 있다. 이 패드는 최고 4인까지 연결해서 게임을 할 수 있으며, 데모게임으로 GEXTM from Microsoft, Microsoft Marbles가 있다.

한편 인텔리 마우스는 오피스 97통합 패키지를 지원할 예정이며 마이크로소프트 2.0이 지니고 있는 내구성과 인체공학적 설계를 그대로 유지하면서 휠을 추가했다.

문의처: 마이크로소프트(080-022-7337)

밉스 소프트웨어, 캠퍼스 히어로즈 베타판 2,000 카피 배포 예정

밉스 소프트웨어가 현재 제작 중인 3D대전 액션 게임 『캠퍼스 히어로즈』의 베타판을 2,000카피를 배포해 베타 테스트를 할 예정이다.

캠퍼스 히어로즈는 현재 각 통신망에 데모 버전이 퍼져 있으며 '96서울 만화 페스티발과 한국 PC게임전에서 관심을 끌었다.

특히 게임에 대한 직접적인 참여가 가능한 베타판을 2000개 배포할 예정으로 각 통신망을 통해, 1000개, 그리고 일반의 유통 과정을 통한 배포가 1000개가 배포될 예정이다.

현재 PC통신망의 배포는 각 PC통신 루트를 이용하여 신청을 받고 있는 중이며 테스터들의 베타판에 대한 의견을 수렴하고 있다.

소프트맥스, 에임 포인트 업그레이드 버전 작업 중

소프트맥스가 에임 포인트의 좋은 반응에 힘입어 에임포인트 업그레이드 판을 작업 중에 있다. 이번 에임 포인트 업그레이드 판은 국내 게이머들의 좋은 반응으로 윈 95호환으로 출시할 예정이라고 밝혔다. 또한 미국, 일본으로 수출을 추진 중에 있는 것으로 알려졌다.

한편 연말에 출시할 창세기전 2의 음악은 에임포인트의 음악을 담당했던 피노키오의 이은호 씨가 담당하기로 했다. 또한 소프트맥스는 97년 중으로 2-3개의 타이틀을 출시할 예정으로 기획 중에 있다.

한겨레, MTV 게임 시리즈 유통 예정

한겨레 정보통신이 비아컴이 MTV의 인기프로그램을 게임 시리즈로 제작한 것을 출시한다. 슬램 스케이프라 불리우는 이 게임은 음악을 맡았던 얼터너티브 밴드의 삽입곡인 가드 리브스 언더워터(God Lives Underwater)가 삽입된 액션 게임이다.

MTV 뮤직 게임시리즈의 첫 작품인 슬램 스케이프는 가까운 미래를 배경으로 제작된 게임으로 3D로 묘사된 지능형 액션 게임이다.

게임의 사운드는 MTV시리즈 답게 32비트 운영체제에 맞추어 돌비 음향효과를 낸 실시간 인터랙티브 사운드가 지원된다. 슬램스케이프는 32비트 운영체제에 맞추어 윈도 95용으로 개발되며 군사전략과 액션아케이드가 가미되어 있다.

문의처: 한겨레 정보통신(02-3444-3721)

시엔 아트, 팀 정비하고 게임 제작 사업 강화

시엔 아트는 게임 사업을 강화키 위한 팀 정리 작업에 돌입했다.

총 7개 팀으로 정리되고 이번 단행 조치는 멀티미디어 소프트웨어 개발회사로 발전하기 위한 것이며 게임사업부, 인터넷 사업팀, 영상사업부를 통합하여 작업 중에 있다.

현재 년말과 97년 초에 개발될 6개의 게임을 개발하고 있으며 개발장비는 인디고 하이 임팩트, TDZ 시리즈(인터그래픽사제품)퍼스널 웍스테이션 등이고 소프트웨어는 웍스테이션 에서는 프리즘, 휘든니와 퍼스널에서는 소프트이미지, 3D MAX, 캐릭터 스튜디오 , MESH PAINT, 4D PAINT 등으로 개발하고 있다.

현재 2부제로 24시간 풀가동하고 있는 시엔아트는 대만 합락합사와 공동 게임을 10억정도 투자하여 개발할 예정으로 년말에 개발팀과 대표이사를 초청하여 세미나 및 조인식을 열 예정이다.

한편 시엔아트는 국내 제작 전략 시뮬레이션 게임인 『블랙싸인』을 국내 사상 초파격적인 조건(수량 5,000카피: 25%)으로 유통하기로 하고 97년 초에 플레이 스테이션, 세가 새턴 서드파티 체결을 두고 있으며 모션 캡쳐 장비를 도입 게임기용 소프트웨어 개발에도 착수할 예정이다.

문의처: 시엔아트(02-872-3820)

폴리그램, 삼성과 유통 계약 체결

폴리그램 코리아가 삼성전자와 유통 계약을 체결했다. 폴리그램은 계열사인 필립스 미디어의 CD ROM타이틀을 국내에 공급하기로 하고 판매는 삼성이 맡기로 했다.

이번에 출시할 타이틀은 윈도 95용 퍼즐 게임 『기어 헤드』와 비행 시뮬레이션 게임인 『파이터 듀얼』이다.

특히 폴리그램은 게임 뿐 아니라 교육용 게임도 출시할 예정인데 이번에 처음으로 출시할 교육용 타이틀은 『FUN WITH ELECTRONICS』로 96년 미국에서 올해의 교육용 타이틀로 선정된 바 있다.

BMG 게임 유통 사업 변화

BMG가 레코드 샵에 게임과 기타 교육용 CD를 유통함으로써 앞으로 게임 CD를 국내 유명 레코드점에서도 구입할 수 있게 되었다. 이로서 한국 BMG 뮤직 인터랙티브에서는 자사의 음반 유통망을 이용하여 게임 및 교육용 CD판매를 위해 레코드 숍에 자체 부스를 만든다. 현재 외국에서는 이미 보편적인 형태로 보다 쉽게 소프트웨어를 구입할 수 있는 반면 국내에서는 용산이나 세진 등 전문점으로 가야한다는 것을 감안, 이번에 BMG가 새로 시작한 것이다. BMG는 이번에 처음으로 11월 초 타워레코드와 메트로 미도파에 부스를 설치하고 CD ROM을 시중가에 맞추어 판매할 예정이다. 한편 BMG는 일반인들이 쉽게 들릴 수 있는 레코드 샵에서 판매되면 기존 유통망에서 적체되었던 물건들의 재판매와 CD ROM을 활용하는 유저층 확산에 큰 도움이 될거라고 전망하고 있다.

다우 기술, 삼성 영상사업단과 프라이빗 아이 한글화

다우 기술이 삼성 영상사업단과 합작으로 프라이빗 아이를 한글화 작업중에 있다.

프라이빗 아이는 풀 모션 비디오 어드벤처 게임으로 배경이 40년대의 미국으로 한다. 40년대의 미국을 배경으로 하기 위해 삼성영상 사업단과 다우 기술은 40년대 라디오 쇼 스타일로 게임의 사운드를 녹화할 예정이다.

또한 게임의 진행은 두가지 스타일로 전개되는 데 하나는 오리지널 스토리대로 전개되고 또 하나는 주연 배우인 필립 말로우의 행동을 알리기 위한 방법으로 게임이 전개될 예정이다.

한편 다우 기술은 삼성 영상사업단과 지난 6월에 데스 마스크를 한글 음성으로 더빙하여 출시한 적이 있다.

쌍용, 연말 대작 쏟아진다

쌍용이 올 연말에 빅 6의 타이틀을 출시할 예정이다. 이번에 쌍용이 출시할 빅6는 마스터 오브 오리온2, 톰 레이더, 워 윈드, 섀터드 스틸, MDK, MAX다. 빅6 중 전략 시뮬레이션이 3종이나 있어 올 연말에는 전략 시뮬레이션이 단연 두각을 나타내고 있다. 특히 맥스는 턴 방식과 리얼 타임의 장점만 따온 전략 시뮬레이션으로 관심을 모으는 작품이다.

또한 쌍용은 삼국지를 소재로 한 전략 시뮬레이션 게임 『삼국지 관도 대전』도 출시할 예정이다. 삼국지 관도대전은 중국 본토에서 제작하는 삼국지 시리즈 게임 중의 하나로 관도대전만을 소재로 한 게임이다. 관도대전은 총 28편의 삼국지 비디오 중 제 13편 관도대전의 동영상이 들어가 있다.

한편 쌍용은 대교 방송의 『도전 게임챔프』 프로에 자사의 프로그램으로 게임을 하고 투니버스에 『메가 레이스』, 『워 윈드』, 『데들리 스카이』를 TV광고 중에 있다.

(주)하이콤, PC 라이센스 사업 강화

게임개발 및 유통으로 잘 알려진 (주)하이콤이 총판 유통 형식에서 탈피 PC게임 라이센스를 강화하고 나섰다.

하이콤은 그동안 비디오 게임, PC 게임의 유통과 게임 개발 사업에 큰 비중을 두었다. 하지만 시장의 침체와 재고시 부담 등의 문제, 사업부 확장 등을 계기로 직접 라이센스 사업에 뛰어들게 되었다.

이로서 하이콤이 국내외적으로 라이센스를 맺고 올 연말에 출시하는 제품은 그레이스톤 사가2, 소프트맥스의 창세기전2, 밉스의 캠퍼스 히어로즈이다. 한편 하이콤은 RPG 시뮬 게임인 『다크 러드』 를 개발 중에 있다.

창세기전 2 발매 기념 사은회

기 간: 96년 11월 1일부터 11월 31일까지

내 용: 행사 기간 안에 에임포인트를 구입한 고객 전원에게 12월에 발매 예정인 창세기전 2의 50% DC권을 준다. 에임포인트안에 동봉되어 있는 할인 쿠폰을 창세기전 2가 발매되는 12월에 삼성게임 프라자로 보내주면 쿠폰을 보낸 전원에게 창세기전 2을 50% DC한 가격으로 판매한다.

문의처: 하이콤(02-795-5765)

LG미디어, 스머프 시리즈 발매 예정

LG미디어가 스머프의 모험에 이어 스머프 시리즈를 발매할 예정이다. 스머프 시리즈는 스머프의 모험을 포함해서 총 3개의 시리즈가 나온다. 시리즈 중 처음으로 발매된 스머프의 모험은 주로 저학년 층을 위한 것으로 2편은 유치원 교육용 타이틀로, 3편은 액션 게임으로 11월 중에 출시될 예정이다.

스머프 시리즈는 TV로 방영되어 인기를 끌었던 프랑스 만화 『스머프』를 소재로 제작한 인포그램의 게임이다. 이 모든 시리즈는 LG미디어에 의해 완전 한글화 되어 LG미디어가 인포그램사에서 한글화에 필요한 소스(ENGINE)을 제공받아 완전 한글화할 예정이다. 『스머프』의 캐릭터 및 배경은 만화영화 스머프의 원작자 페유(PEYO)가 담당하였고 사운드는 스머프 만화영화의 배경음악을 사용했다.

WWW Infos

이번 코너는 외국의 게임 제작사 홈페이지를 찾아
가장 최근 업데이트 자료를 공개해주는 코너입니다

GT Interactive

홈페이지 What's New 내용

프리뷰 내용으로 게임 『ZPC』, 『Amok』, 『Death Rally』, 『XS』, 『SPQR』, 『Robotron』이 있다.

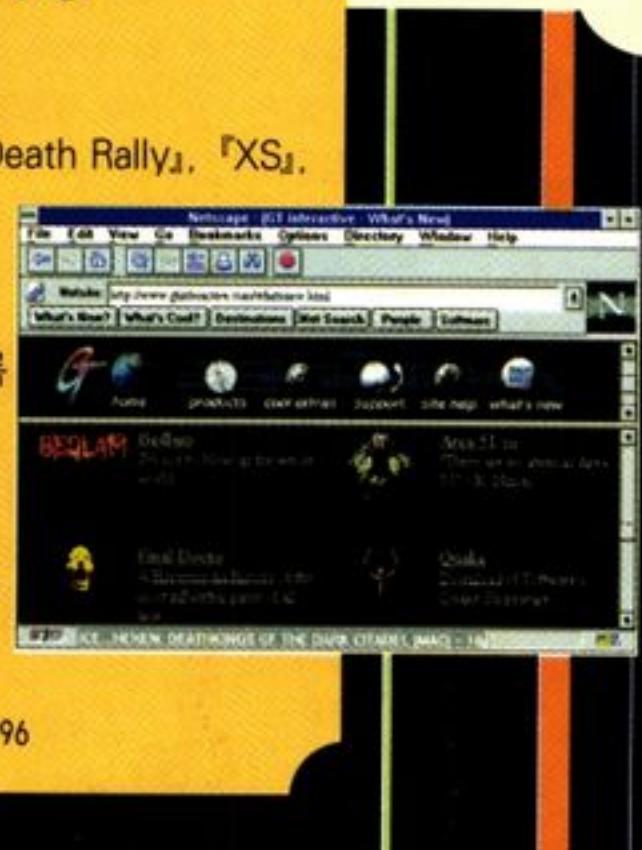
뉴 타이틀의 헤드 카피

Bedlam: 전 세계를 통째로 날리지 않도록 노력하라!
Area 51: 51구역에는 에일리언이 없다
Doom: 파이날 둠
Quake: 셰어웨어를 지금 다운 받을 수 있다
Mortal Kombat 3: 콤백은 계속 되고 있다.

어클레임

더 크로우(FIGHT LIKE THE DEVIL)

릴리즈 데이트
플레이스테이션: 96년 11월
새턴 : 96년 11월
도스 CD ROM: 96년 11월

게이머는 죽음의 땅에서 돌아온 초인 Ashe가 되어 돌아온다. 게이머는 폴리곤 그래픽으로 처리된 원더 스트리트의 도시의 천사가 된다. 더 크로우는 3D 콤뱃 시스템으로 한 번에 4명의 적과 싸우며 50여가지의 다양한 동작이 선보인다. 모든 지형은 커팅 에지 방식을 이용해 지형은 다시 재묘사되었으며 3D월드의 세계에서 폭력과 부패의 세계를 경험할 것이다. 더 크로우는 영화의 오리지날 사운드 트랙을 쓰며 하드 코어 액션을 맛보게 할 것이다. 더 크로우는 비디오 게임의 최근 기술을 썼으며 모든 격투동작과 행동은 뉴욕의 어클레임 스튜디오에서 모션 캡처로 이루어졌다.

마이크로프로즈

핫 뉴 프로덕트

시드 마이어의 시빌라이제이션2
매직 더 개더링
마스터 오브 오리온2
스타 트렉 제네레이션
펠콘 4.0
X COM: Apocalypse
그랑프리2

새 소식

그랑프리2의 콘테스트가 끝났습니다. 승자가 정해졌으니 결과를 확인하시기 바랍니다. 시빌라이제이션2의 패치가 새로 나왔으니 받아가세요(civ241.zip 746Kb)

Interactive Magic

아파치와 하인드 데모가 게임 헤드의 탑 텐 다운 로드에 등록

게임 헤드의 시뮬레이션 웹 사이트에 1, 2등으로 아파치와 하인드가 등록되었다. 게임헤드에 직접 가보면 확인해볼 수 있겠지만 지금 현재 이 데모를 다운 받을 수 있으니 직접 다운로드를 해 보길 바란다.

현재 하인드와 아파치 95, 아파치(맥)용이 신작으로 출시되었다.

액티비전

1 액티비전은 지금 발매 중인 타임 코만도의 홍보를 하고 있다.

2. 현재 홈페이지를 방문한 사람은 여기에서 제작 중인 머펫의 보물섬 퍼즐을 다운 로드 받을 수 있다.

3. 현재 액티비전이 개발한 온라인 게임 『미싱 인 산타페』에서 엘크문 살인 사건을 게이머의 추리력을 발휘해서 해결해야 한다.

4. 현재 메크워리어2의 최신 메뉴얼과 치트 코드가 공개되어 있다.

Nova Logic

현재 차세대 시뮬레이션 게임을 홍보 중에 있다.

F-22 Lightning II - 발매중
Comanche 3 - 11월말
Armored Fist - M1A2 Abrams - 11월 중
현재 Werewolf vs Comanche 2가 맥용으로 발매 중이다.

Jane'S

현재 제인스 컴뱃 시뮬레이션은 USNF 97, 롱보우 한국 미션, 나토 파이터를 광고 중이다. 아쉽게도 롱보우 한국 미션은 공윤의 심의를 통과하지 못할 것 같다.

Interplay

인터플레이가 만든 타이틀을 모두 공개(알파벳 순으로)

10 Year Anthology Collection
3DO Maniac Pack
3DO Buffet
All-Nighter: Anthology 2 [Coming Soon]
Alone in the Dark 1
Alone in the Dark 2
Alone in the Dark I and II compilation
Auto, Body and PC Insight bundle
Battle Chess- Dos/Windows/3DO
Battle Chess Collection
Battle Chess 4000
Beat The House
Blackthorne
Blood & Magic [Coming Soon]

Boogerman
Bridge Deluxe II with Omar Sharif
Buzz Aldrin's Race into Space
Casper [Coming Soon]
C2: Judgement Clay
Castles
Castles: The Northern Campaign
Castles II: Siege & Conquest
CD Sampler 1
CD Sampler 2
The Classic 5
Classic Collection
Claymates
Clayfighter III [Coming Soon]
Conquest of the New World [New!]

Conquest - Deluxe Edition [Coming Soon!]
Cyberia
The Descent Line
Die By The Sword [Coming Soon]
Descent to Undermountain [Coming Soon]
Dragon Dice [Coming Soon]
Dungeon Master II:
Legend of Skullkeep The Two Towers
Earthworm Jim: Special Edition

Fallout: A GURPS Post Nuclear Adventure[Coming Soon]
Fragile Allegiance [Coming Soon]

Frankenstein
Hardwar [Coming Soon]
Jetfighter III [Coming Soon]
Kingdom: The Far Reaches

Knight's Chase [New!]
Loaded
Lord of the Rings

Mario's Game Gallery
Mario Teaches Typing
M. A. X. [Coming Soon]
Mummy [New!]
Normality [New!]
Norse by Norsewest

- The Return of The Lost Vikings [Coming Soon]
Out Of This World
Planet Soccer
Pro Pinball [Coming Soon]
Rags to Riches
Realms of the Haunting [Coming Soon]
Red Asphalt [Coming Soon]
ReLoaded [Coming Soon]

Rock N' Roll Racing
Russian Six Pack
Shadoan [New!]

Shadow of the Comet
Shattered Steel [New!]
The Skins Game At BIGHORN
Sim City
Solitaire for Windows
Solitaire Deluxe
Solitaire Deluxe for Windows
Star Reach
Star Trek: 25th Anniversary
Star Trek: Judgment Rites
Star Trek: Starfleet Academy [Coming Soon]
StoneKeep
Tempest 2000 [Coming Soon]

Tempest X [Coming Soon]
The Lost Vikings

Tommy: The Interactive Adventure [New!]

Typing for Today
USCF Chess [Coming Soon]
Virtual Pool
Virtual Snooker [New!]
Voyeur
Whiplash
Zombie Dinos from the Planet Zeltoid

피파 시리즈의 전통을 이어서

피파 사커 97 (FIFA Soccer 97)

**피파 사커 시리즈는 국내의 게이머들에게 최고의 인기를 누리는 시리즈 중의 하나이다.
특히 피파와 하드볼, NBA는 국내의 게이머들의 굉장한 관심작 중의 하나이다.**

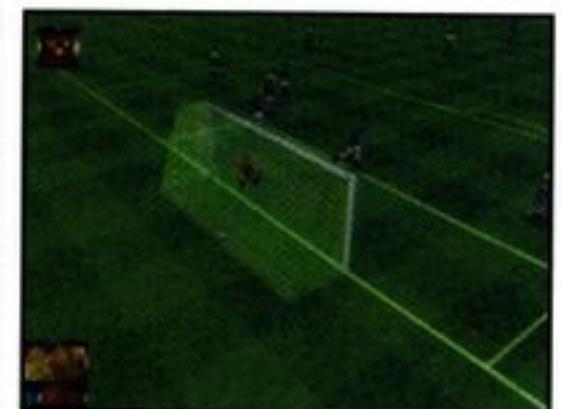
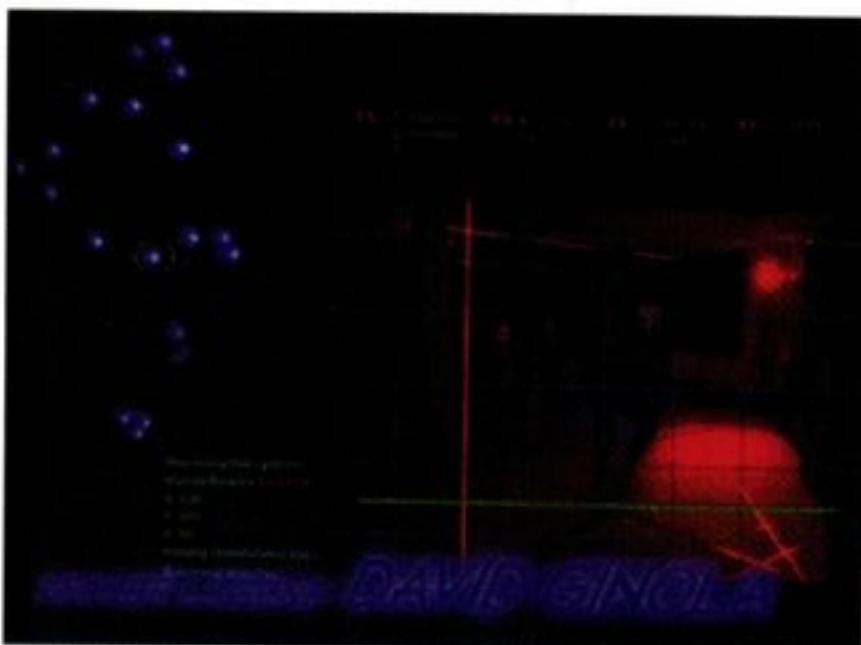
피파 96의 인기를 이끌어 나갈 것인가?

피파 96이 나왔을 때까지만 해도 그 인기는 대단하였다. 당시만 하더라도 축구가 월드컵이다, 올림픽이다 하여 열기가 한층 높아졌을 때 국내에 출시되었기 때문에 다른 스포츠 게임과는 상대도 되지 않을 정도로 인기가 높았다. 피파 96의 장점은 무엇보다 각 팀의 매우 정확한 선수 데이터와 아나운서의 생동감 있는 음성 사운드, 경기장 곳곳에서 촬영하는 3차원 카메라, SVGA의 완벽한 그래픽이 잘 어우러진 특징이라고 할 수 있다.

드디어 이번 크리스마스에는 피파 97이 전세계 게이머들 앞에 선보일 전망이다. 그래픽 화면만 보더라도 정말로 많은 부분이 변했다고 할 수 있다. 예전에 EA가 NBA LIVE 96을 내놓았을 때에 95보다 재미가 반감되었다는 불만을 들었을 때에 정말로 가슴이 철렁했을 것이다. 그래서인지는 몰라도 이번 피파 97은 정말로 게임에 공을 들여 만들어 놓았다.

모션 블렌딩이라는 새로운 기법

피파 97에는 모션 블렌딩이란 새로운 기술이 도입되었다. 예전의 스포츠 게임들에서 모션 캡쳐라는 그래픽 기법 이야기를 많이 들었을 것이다. 그것은 실제 촬영한 필름을 다시 편집하여 캐릭터를 그릴 때 합성한 것으로 반은 실사와 비슷하고 반은 일반 그래픽과 비슷한 것이다.

이 모션 블렌딩은 모션 캡쳐 기법보다도 한층 향상된 기법을 말한 것이다. 따라서 게임을 해보면 알겠지만 분명히 큰 차이가 보일 것이다. 물론 피파 97에부터는 이 모션 블렌딩 기법이 사용되었다. 예전에는 선수 데이터를 바탕으로 하여 선수의 이름이 간략하게 화면 아래에 표시되었다. 하지만 이제는 선수 얼굴까지 알아볼 수 있을 정도로 선수 캐릭터 개개인의 특징을 잘 표현하였다. 아마도 피파 97에 나오는 한국 팀으로 경기를 한다면 한국 선수들의 얼굴 모습까지도 경기 중에 생생히 볼 수 있을 것이다. 또한 공을 찰 때의 순간들도 각기 선수마다 갖고 있는 개인기에 따라 다르게 보여지게 된다. 그렇기 때문에 게임 진행 속도는 예전보다 약간은 떨어지는 편이다. 하지만 게이머에게 좀더 생동감 있고 실제와 흡사한 장면을 보여주므로 이 정도의 인내력은 지녀야 될 듯 싶다. 슈팅이나 패스 순간에 수초간 잠시 화면이 멈추면서 약간의 비주얼이 포함된 장면이 나온다.

장르
스포츠
제작사
EA 스포츠
발매일
12월 예정

또 선수의 움직임 하나 하나를 그대로 모션 블렌딩 기법을 이용하여 각기 특성 있게 그려 놓았다. 따라서 그 선수의 특성을 제대로 알지 못하고서 게임을 진행하다가는 그 선수의 특기를 제대로 발휘하기 힘들 것이다.

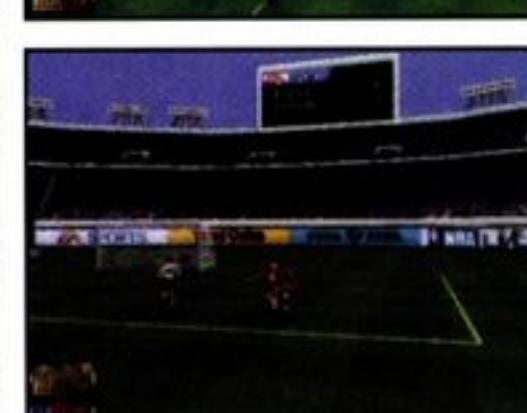
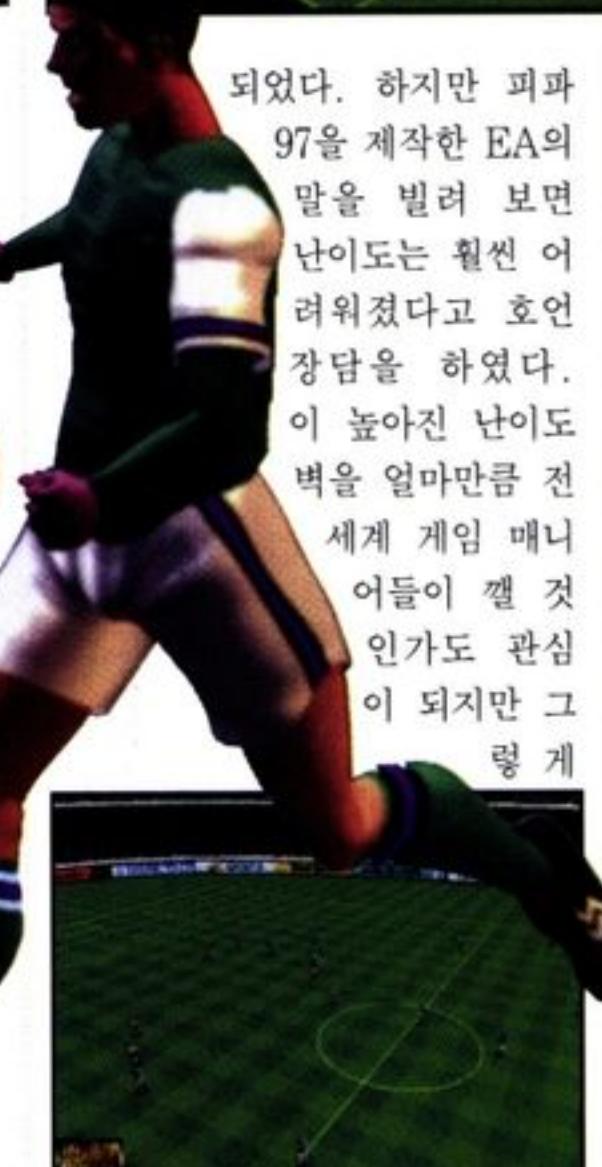
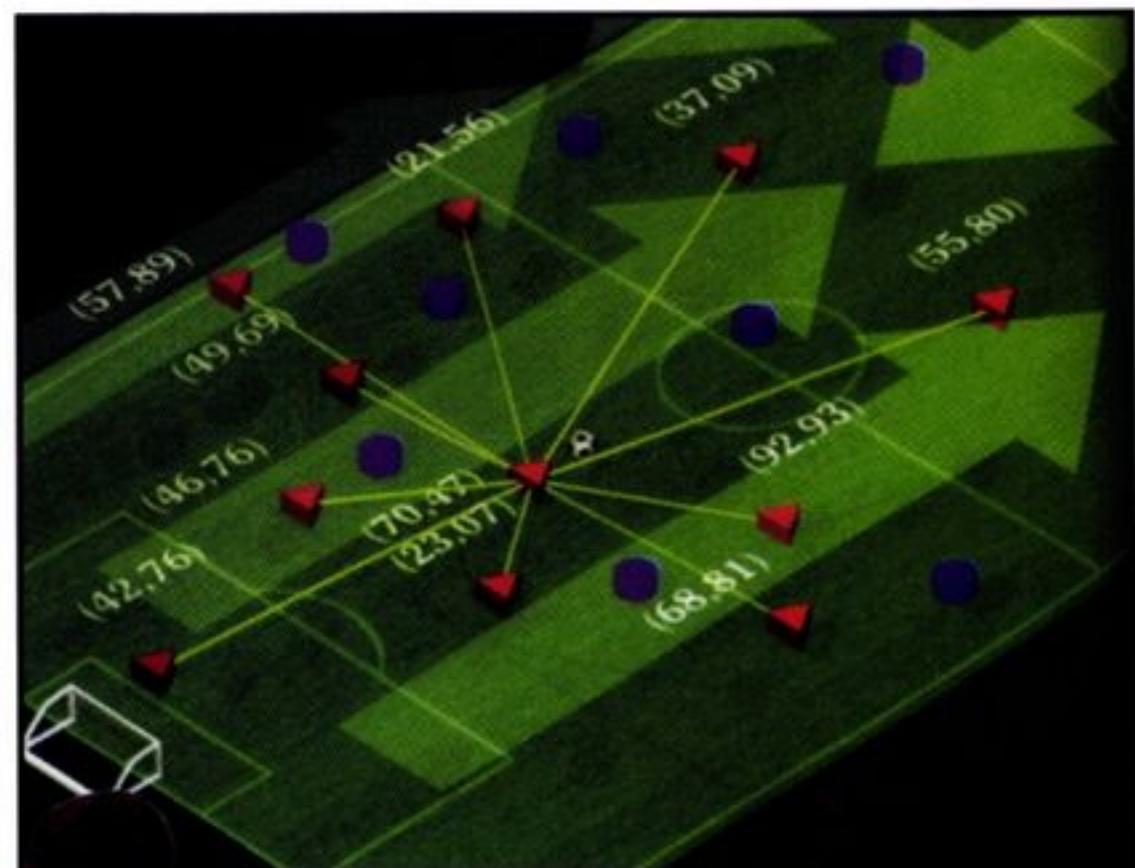
그 외에 카메라 기법도 많이 달라졌다. 예전의 피파 96의 카메라 기법이야 게이머들이 자신의 편리를 위해서 경기장 중간에 설치된 카메라로 진행을 하였다. 하지만 이번 피파 97에서는 그 옵션을 오토로 해 놓을 경우 공이 움직이는 장면마다 게이머가 가장 게임 하기 편리한 화면으로 변환시켜 준다. 따라서 게이머는 실제 TV 중계를 보면서 플레이하고 있다는 착각이 들 정도이다. 또 외부 카메라 모드를 설정하지 않고 공을 따라다니면서 선수 중심의 카메라 모드로 하여 게임을 지켜보면 이제는 게이머가 아니라 하나의 선수로서 경기를 진행하게 된다.

코치의 입장에서 경기를 지켜본다

피파 97은 좀더 게임을 시뮬레이션 하게 제작하였다. 예전의 피파 96는 오락실이나 게임기에서 게임하고 있다는 착각이 들 정도로 아케이드 적인 요소를 강화하였다. 하지만 이번 피파 97은 매니지 먼트 모드를 따로 마련할 정도로 게임의 정확도에 신경을 기울였다. 자로 잰 듯한 경기장의 지도 화면이 출력되며 작전을 지시할 때에도 보드 판 위에서 자석을 옮기면서 할 수 있다. 따라서 게이머가 매니지먼트 모드에서 게임을 작동하게 되면 실제 축구장에 와 있다는 느낌을 들게 할 정도로 실감나게 된다. 또한 얼마든지 선수의 영입과 방출이 자유로워졌다. 흔히 한 시즌이 끝나면 스토브 시즌이라고 하여 트레이드 시즌이 열리는데 피파 97은 게임 내내 트레이드를 할 수 있다. 따라서 상대편 팀의 정보를 완벽하게 보유한 다음에 필요한 선수를 그때그때 수혈하면서 게임을 해야만 게임을 좀더 쉽게 풀어 나갈 수 있게 된다. 아마도 이 트레이드 모드를 잘만 이용한다면 정말 막강한 팀을 구성할 수 있을 것이다. 특히 세계 유수의 선수들을 한꺼번에 모아 최강의 라인 업을 구성해 보자.

게임의 난이도에 대해서

사실 피파 96이 처음 출시되었을 때만 하더라도 사람들이 그 게임에 적응을 하지 못해서 많은 애를 먹었다. 아무리 게임을 해도 10골 이상으로 진다니 하는 말이 공연하게 떠돌았다. 하지만 얼마가 지나 사람들이 필살 테크닉을 개발하는 등 꾸준한 노력에 의해 게임의 난이도가 좀더 쉽게 되었다. 하지만 피파 97을 제작한 EA의 말을 빌려 보면 난이도는 훨씬 어려워졌다고 호언장담을 하였다. 이 높아진 난이도 벽을 얼마만큼 전 세계 게임 매니어들이 깰 것인가도 관심이 되지만 그렇게

어려운 난이도에 일반 플레이어들이 게임을 제대로 진행할 수 있을까 하는 의구심이 생긴다. 제작사 측의 말을 들어보면 피파 96의 난이도가 너무 쉬워서 불평을 많이 들었다고 한다. 이번에는 확실히 어려운 난이도로서 EA 스포츠 의 매서운 맛을 보여 주겠다고 벌써부터 장담하고 있다. 아마도 단순히 키보드만으로 조작해서 게임을 진행하기는 어려울 것으로 보인다. 다기능 버튼이 달린 그라비스 패드 같은 조이패드를 이용해야만 게임 하기 쉬울 정도로 많은 기능 키를 부여하고 있다. 따라서 예전처럼 3개의 기능 키를 키보드로 사용하여 게임을 클리어하기는 어려울 듯 싶다.

막강한 네트웍 플레이 모드 지원

피파 97에서 놀랄 만한 점은 바로 네트웍 플레이를 막강하게 지원한다는 점이다. 예전보다 새롭게 변한 모델은 총 8명의 게이머가 동시에 참여하여 게임을 즐길 수 있도록 돕고 있다. 그러나 제작사 측에서는 최대 인원인 20명의 플레이어까지도 조작이 가능하다고 하고 있다. 즉 선수 하나 하나를 게이머가 모두 조종할 수 있다는 뜻과 같다. 이럴 경우 동시에 하는 플레이어가 얼마나 호흡을 잘 맞출 수 있을까 하는 의문이 생기지만 이는 스포츠 게임의 새로운 혁명으로 평가된다.

이렇게 전반적으로 새로운 모습을 갖춘 피파 97이 나올 때 국내 게이머들의 반응이 사뭇 궁금하다. 한 골도 못 넣겠다고 불평하는 의견이 나올는지도...

복셀 스페이스 기법의 비행 시뮬레이션 게임

코만치 3 (Comanche 3)

노바로직이 시뮬레이션 시리즈를 내놓았을 당시 국내 시뮬레이션 광들에게는 굉장한 인기를 모았다. 특히 코만치나 아머드 피스트 같은 경우 복셀 스페이스라는 새로운 기법을 써서 게이머들에게 전장으로 빠져들게 만들었다.

예전의 감동을 그대로 이어서

예전의 노바로직 사의 코만치라는 게임을 한 번 해본 게이머라면 그때의 엄청난 감동을 잊지 못할 것이다. 사실 코만치가 세계 게임 시장에 출시된 년도가 93년도 1월 경이었다. 그 당시만 해도 비행 시뮬레이션 게임이 고작 버벅거리는 320×200이 전부였다.

하지만 코만치는 당시에 거의 꿈만 같았던 3차원 렌더링이라는 새로운 기법을 도입하여 거의 실감나는 배경 화면을 만들었다. 따라서 당시에 게임을 보았던 게이머들은 그 묘미에 빠져들어 당분간 코만치는 비행 시뮬레이션 게임 시장에서 장기간 1위를 고수했었다. 또 코만치가 인기가 있었던 이유 중의 하나가 아케이드 같은 비행 시뮬레이션 게임이라는데 있다. 일반 비행 시뮬레이션 게임의 경우 미션을 달성하기 위해서는 정찰 활동을 펼치거나 시설물 파괴 같은 복잡한 사항을 염두 해야만 했다.

그러나 코만치에서는 이러한 복잡한 과정을 거칠 필요 없이 얼마만큼 목표물을 제거했느냐가 미션을 완수하는 주요 기준이 된다. 따라서 게이머는 머리를 쓸 필요 없이 갖고 있는 무기를 쏘아 대면서 상대편 헬기나 지상의 목표물만 파괴하면 된다.

아마 어떤 게이머도 그러했듯이 그 당시에는 크랙 파일을 사용하여 무기수를 풀로 해 놓은 상태로 게임을 해 스트레스를 풀기도 했을 것이다.

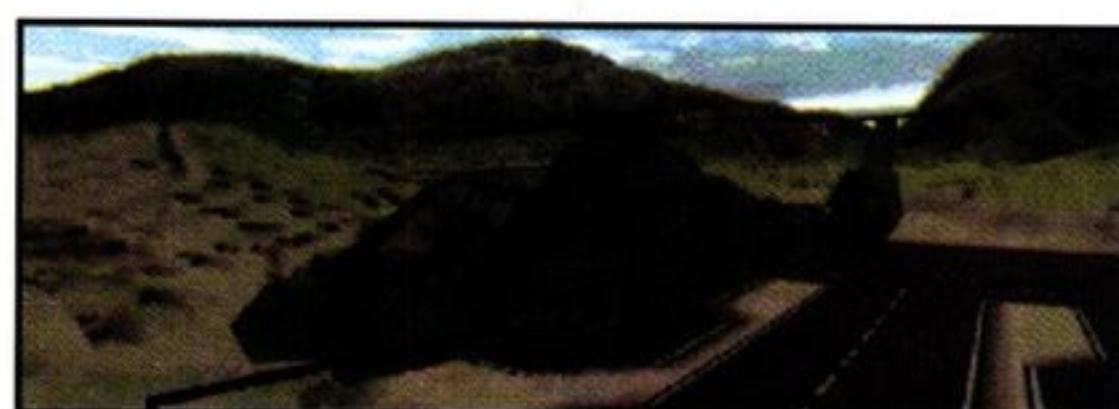
상상을 초월하는 리얼리티즘을 표방하는 코만치 3

노바로직 사는 코만치 시리즈를 발매할 때마다 비행 시뮬레이션의 새로운 지평을 제공하곤 한다. 이번 코만치 3 역시도 엄청날 것으로 벌써부터 외신들에서 전하고 있다. 데모 게임을 해보았다면 잘 알겠지만 거의 실사 사진에 가까운 배경 화면을 갖고 있다.

이는 자사의 F-22 LIGHTNING 2나 다른 회사에서 출시할 F-22 게임들과 차별성을 두려는 노바 로직의 야심찬 전략인 것으로 보여진다.

그러나 이번 코만치 3에서는 시뮬레이션 적인 요소도 이전 판보다 많이 가미한 것이 눈에 띈다. 중력에 의해 헬기의 각도가 변하거나 실지 헬기 시뮬레이션 이상의 실감도 표현 등은 코만치 3의 가치를 한 차원 더 높였다.

또 25버튼이 장착된 플

장 르
비행 시뮬레이션
제작사
노바 로직(Nova Logic)
발매일
11월 예정

라이 스틱을 지원하며 각종 조이스틱이나 패들 같은 외부 주변기기도 막강하게 지원하고 있다. 이러한 외부 기기의 지원은 아예 게이머를 피를 말리는 치열한 전투가 벌어지는 전장 속으로 보내어 처음부터 게임하도록 하고 있는 거와 똑같다. 만약 코만치 3를 오락실용으로 제작했다면 헬기 동체가 흔들리는 느낌이나 폭탄을 맞았을 때의 느낌까지도 그대로 체험하도록 했었을 것이다.

좀 더 살인적인 시스템을 요구한다

사실 코만치가 처음 발매되었을 때만 하더라도 그 주력 기종은 386DX였다. 그 이후 코만치 VS 워울프가 발매되었을 때의 주력 기종은 486DX-66이었다. 이제 코만치 3가 발매될 때의 기종은 무엇일까?

정말 노바로직 사는 살인광이다. 거의 상상을 초월할 정도의 높은 시스템을 보유해야만 게임을 제대로 돌릴 정도로 무시무시한 그래픽 잔치를 마련해 놓은 것이다. 최소한 팬티엄 133에 16메가 램, 2메가 이상의 비디오 램이 장착된 그래픽 보드, 8배속 CD-ROM 이 되어야만 게임을 풀 옵션으로 올렸을 때 게임을 편안하게 즐길 수 있을 것이다.

그러나 그 이하의 시스템을 가지고서 게임을 하려고 들면 무언가 삐걱거리고 있다는 느낌이 절로 들게 될 것이다. 또 예전보다 빠른 액션감을 제공하고 있다는 것도 이처럼 시스템 사양을 올려놓은 이유 중의 하나일 것이다.

코만치에는 위험이 없다?

사실 코만치처럼 조종하기 쉬운 헬기 시뮬레이션도 없다. 왜냐하면 게임 자체에서 조종에서 만큼은 시뮬레이션 적인 요소를 지원해 주기 때문에 게이머가 굳이 고도나 외부 사항을 신경 쓰지 않아도 된다.

게이머는 단지 왼쪽 오른쪽 방향키를 움직이면서 헬기가 목표물을 잘 맞출 수 있도록 어시스트만 해주면 된다. 그러나 코만치 3에는 이 게임 진행 모드를 다양하게 구분해 놓았다. 게이머가 설정하는 옵션에 따라 조종할 수 있는 사항도 달라지게 된다. 자연히 조종해야 할 사항들이 많아지게 되면 게이머는 그 만큼 많은 테크닉을 구사해야만 한다.

예를 들어 RAF 스웨터 같은 기기를 사용할 경우 그 많은 조작법을 외우느라 머리가 박살날는지도 모른다.

매혹적인 그래픽

코만치 3의 그래픽 기법 중 가장 눈여겨 보아야할 점이 복셀 스페이스 2(Voxel Space 2)라는 그래픽 기법이다. 최근 들어 많이 사용되고 있는 기법인데 주로 3차원 게임들에서 많이 사용하고 있다. 이는 게이머의 풍경이 좀더 실제와 같게 느껴지도록 도와준다.

꼭 구름 속으로 빨려 들어 갈 것 같은 느낌도 이러한 첨단 기법을 사용했기 때문에 나오는 효과이다. 또 지상의 물체가 공중으로 튀어 올라올 것 같은 느낌, 상대편 헬기가 코크핏 유리창을 뚫고 다가올 것 같은 느낌 모두 이러한 매혹적인 그래픽이 사용되었기 때문이라고 할 수 있다. 게이머는 아파치나 하인드 같은 헬기의 파일럿이 사용했던 첨단 헬멧을 쓰게 된다. 이 헬멧에는 각종 외부 정보가 입력되어 들어온다. 그 정보 화면 또한 정말 일품이다. 모든 인터페이스가 일목 요연하게 나열되어 있으며 게이머가 원하는 정보를 실시간으로 쉽게 찾도록 게임에서 도와주고 있다.

또 터치 스크린처럼 보이는 이런 메뉴 체계는 코만치 3만이 할 수 있는 유일한 특징일 것이다. 한마디로 코만치 3는 게이머의 편의를 최대한 적으로 고려한 게임이라고 할 수 있겠다.

노바로직의 코만치 3

코만치 3는 전투형 헬기의 특징을 모조리 보여주는 최고의 헬기 시뮬레이션 게임이라고 할 수 있다. 총 30개의 달하는 미션은 게이머가 절대로 게임에 질리지 않도록 다양한 임무를 제공해 줄 것이다. 또한 게임의 난이도 역시 게이머의 수준에 따라 얼마든지 조절이 가능하기 때문에 다양한 계층의 게이머들을 게임으로 끌어들일 것으로 보여진다.

그 외에 정말 실사 화면과 같은 아름다운 그래픽 화면이며 실제 전장을 재현해 놓은 듯한 배경 그래픽, 박진감 넘치는 헬기 코크핏 화면 등은 역시 노바로직이라는 찬사가 절로 나오게 할 것이다.

멀티 플랫폼으로 제작되는 3D액션 어드벤처 게임

툼 레이더 (Tomb Raider)

애드리안이 액션 어드벤처 타임 코만도의 발매에 이어 영국의 코어 디자인이 새로운 액션 어드벤처를 출시할 예정이어서 관심을 모으고 있다. 이는 다름 아닌 툼 레이더로 여성판 인디아나 존스이다. 새로운 스타일의 3D 기법의 툼 레이더는 최근 타임 코만도의 인기에 이어 최근 기대되는 신작중의 하나이다.

여러 각도로 보는 시점을 제공

툼 레이더의 주인공의 이름은 라라 크로프트(Lara Croft)이다. 그녀는 용병이며 큰 경기를 즐기는 사냥꾼이자 도둑의 대가이다. 그녀는 특히 그 누구보다 더 빠르고 현명하며 사격 솜씨가 좋다.

라라 크로프트는 아마도 컴퓨터 화면을 장식하는 가장 강인한 영웅이자 비디오게임에서 가장 빛나는 주인공이 될 것이다. 툼 레이더(Tomb Raider)는 3D게임의 새로운 흐름중에 하나이다. 이 게임은 우리가 그 동안 익숙해져 있던 둠(Doom)과 둠과 비슷한 류의 게임과는 확연한 차이가 있다. 이 게임은 주인공이 한쪽 방향만 바라보는 시각을 지양하고 게이머가 보고자 하는 방향을 주인공의 어깨너머로 보여준다. 또한 주인공은 여러 각도를 볼 수 있도록 제작되었다. 주인공이 바라보는 이런 시각은 닌텐도 64의 슈퍼마리오64를 해 본 사람에게는 아주 익숙한 것이다. 그러나 염두해 두어야 할 것은 이 게임의 제작자인 토비 가드(Toby Guard)는 미야모토(Miyamoto)의 제품이 나오기 훨씬 오래전인 약 1년 반전에 이 게임을 개발하기 시작했다는 것이다.

장르
액션 어드벤처
제작사
코어 디자인(Core Design)
발매일
12월 예정

애틀란타 사이온의 유적을 찾아

툼 레이더의 주인공인 라라 크로프트(Lara Croft)는 자클린 나틀라(Jaqueline Natla)라는 여인에게 고용되어 남 아메리카에 있는 고대 마야 사원에서 신비의 물건를 찾아오라는 명령을 받는다. 이 물건은 애틀랜타 사이온(Atlantean Scion) 의 한 조각이다.

애틀랜타 사이온(Atlanta Scion)은 불가사의한 고대 물건으로써 엄청난 능력을 지니고 있다. 게이머들도 쉽게 예상할 수 있듯이 나틀라는 애틀랜타 사이온을 좋은 목적에 쓰려고 하지 않는다. 나틀라는 라라가 찾아온 사이온을 받은 다음 라라를 죽게 내버려 둔다. 이에 분노한 라라는 단지 개인적인 이유로 나틀라를 제지할 것을 결심하며 그녀를 뒤쫓아간다. 나틀라를 추적하면서 라라는 괴물의 입속으로 들어가기도 하고 신비한 장소들을 가보게 된다.

기존의 여타 3D게임과는 달리 툼 레이더의 모든 레벨은 완전한 3D 환경으로 제작되었다. 언제 어디서나 게이머는 뛰고 점프하고 기어오르게 할 수 있다. 이 게임은 3개의 레벨로 이루어져 있다. 각각의 레벨은 서로 다른 지리학적 형태를 가지며 여러 개의 구역으로 나누어져 있다. 총 5개의 레벨이 있는데 이들은 마야레벨-3개의 구역, 물에 잠긴 그리스 도시로 설정되어 있는 레벨-4개의 구역, 이집트 레벨-2개의 구역, 아틀랜티스-3개 구역에 한 개의 레벨이 더 있는데 이것이 바로 레벨 0이다. 이 레벨은 라라의 집으로 설정되어 있다. 라라의 집은 비정상적으로 대단히 커서 이 곳에서 수행을 할 수 있는데 게이머는 라라의 여러 가지 복잡한 움직임에 익숙해 질 수 있도록 많이 연습해야 한다.

앞에서 언급한 4개의 레벨이 흥미롭게 들리지 않을 수도 있다. 그러나 일단 레벨에 속해 있는 각각의 구역을 해보면 금방 이 게임에 빠지게 될 것이다. 또다른 이 게임의 특성으로 그래픽을 들 수 있는데, 섬세하고 독창적인 그래픽이 특히 인상적이다.

이 게임의 구상은 프로젝트가 시작되고 나서 약간의 변경되었다. 최초의 생각은 둠과 비슷하게 였지만 그런 범주에서 단지 액션을 강조하고 독특한 점을 만들어서 게임을 제작하려고 하였다. 그러나 3D 환경이 개선되고 게임의 용량을 중요시하게 되는 풍조가 생기면서 기존의 구상을 바꾸어 더 전략적이고 어려운 요소를 게임에 가미하게 되었다.

2D형태를 한 3D게임

툼 레이더는 메트로이드(Metroid)나 페르시아 왕자(Prince of Persia)와 같은 2D 게임과 가장 닮은 형태를 한 3D 게임이다. 단순한 손놀림만으로는 게임을 할 수 없다. 신체적인 움직임 외에도 이 게임은 머리를 써야 해야 한다. 게임을 제작하게 되면서 여러 가지 문제에 직면 하게 되었는데 그 중 하나가 애니메이션 부문이다. 게임 제작에 들어갔을 당시에는 모션 캡처가 가장 힘들었다. 그 당시에는 애니메이션 제작자들이 일에 대한 흥미를 잃을 정도였다. 라라가 움직이는 데 필요한 움직임에 대한 엄청난 양의 레퍼토리는 엄청난 양의 모션과 그에 수반해서 발생하는 문제 해결을 요했다.

라라는 뛸 수 있고, 점프할 수 있고, 기어오를 수 있고, 표석을 밀 수 있고, 수영할 수 있고, 모든 방향으로 물건을 던질 수 있고, 레버를 잡아당길 수 있고, 돌출부를 잡을 수도 있으며, 동시에 총을 쏠 수도 있다. 라라는 산탄총(Shotgun), 우지(Uzis)외에 여러 개의 무기를 소지 할 수 있도록 설계되어 있다.

게임의 주인공에 관하여...

툼 레이더의 주인공인 라라 크로프트로 여성 인디아나 존스로 비유할 수 있다. 이렇게 하면 주인공이 아주 넓은 흉곽에 억세게 생긴 모습으로 생각할 수 있는데 이 게임에서 라라 크로프트는 여성답게 나타난다.
최근 발달된 제작 기법에 의해 라라 크로프트는 긴 다리에 2개의 총을 휴대하며 냉소적인 표정을 가진 탱크 걸(Tank Girl)의 주인공 재미 휴렛(Jamie Hewlett)과 비슷하다고 볼 수 있다. 게임을 직접 해보면 라라 크로프트는 테켄(Tekken) 시리즈의 미쉘(Michelle)를 연상하게 된다.
게임을 제작할 때 등장인물은 남성으로 할 것인가 아니면 여성으로 할 것인가에 대한 논란이 있었다고 한다. 게임을 즐기는 사람들 대부분이 남성들이라고 할 때에 게임의 주인공으로 여성을 설정하게 되면 남성의 본성인 여성 보호본능을 자극하여 많은 남성들이 게임에 몰두하게 될 것이라는 예측하에 주인공을 여성으로 했다고 한다.

FE에서 제작하는 성인용 대화 육성 시뮬레이션 게임

부킹맨

FE에서 보기 드물게 성인용 육성 시뮬레이션을 제작 중에 있다. 최근 FE는 야화의 인기와 더불어 천상소마 영웅전, 파이터, 덩키 등 다량의 작품들을 출시할 예정이어서 게이머들의 관심을 모으고 있다.
이번에 성인용을 위한 부킹맨을 알아보자

프롤로그

내가 20살 때쯤...

나는 세상에 사랑이 존재하지 않음을 깨달았다. 사회에 정확히 적응하는 사람들과 사랑이나 우정이라는 매개체를 통해서 만난다는 것은 하나의 헛된 꿈일 지도 모른다. 전제군주와 평민들 사이는 결코 감성적으로 만날 수 없는 것처럼... 그래 그것이 당연하겠지만... 적어도 20살 때 내가 느끼던 생각은 그러했다.

돈! 여자! 섹스! 아무런 상관없어 보이는 3개의 단어가 내게는 동일시되어 구별한다는 것이 불가능해져 버렸다.

부킹맨은?

FE에서 새롭게 기획된 성인용 대화 육성 시뮬레이션 게임인 [부킹맨]은 프리 스토리적 스케줄 관리를 시도하여 현실과 가깝게 기획되었다. 엄청난 대화의 양으로 인해서 우리나라에서는 기획되지 못했던 대화 육성 시뮬레이션이라는 새로운 장르를 시도해 보았으며 등장하는 60여명의 여성 캐릭터와 다양한 배경 그리고 서울시내에 현존하거나 현존했던 상점을 사실대로 옮겨놓은 맵 구성에 성공하여 벌써부터 흥미를 자아낸다.

게임소개

우선 대화 육성 시뮬레이션이란 우선 두가지의 장르가 아주 적절히 혼합된 장르를 의미한다. 즉 주인공의 스타일과 인생관 등을 스스로 길러나가면서 게임을 진행하는 육성 시뮬레이션에 게이머 스스로 말을 하는 듯하게 구성되어 대화의 진행으로서 게임을 진행시키는 대화 시뮬레이션이라는 장르를 혼합한 형태를 의미한다.

부킹맨은 우리가 살아가고 있는 현실을 철저하게 기초로 삼고 있다. 기획 자체의 최대 목표가 게임의 모든 진행이 현실감을 줄 수 있도록 하는 것이었다. 예를 들면 주인공들이 이동을 할 때는 만약 맵에 나와 있는 서울 신사동에서 홍대입구등 등의 지역으로 이동하고자 하면 지하철을 타고 움직이거나 자가용을 타고 움직이어야

장르
육성 시뮬레이션
제작사
FE
발매일
97년 1월 예정

하다. 또 시간적인 구성도 리얼타임 방식으로 구성하였기 때문에 현실속에 있는 것처럼 느껴지게 될 것이다.

부킹맨은 우리나라에서 최초의 성인용 오락물로서 유저층을 20대로 잡아서 철저하게 그에 맞게 구성되어진 게임이다. 따라서 그에 맞는 어휘사용과 배경을 가지고 있으며 완전히 자유로운 프리스토리를 기본으로 하고 있다. 유저들은 현실의 자신의 모습을 기초로 해서 게임을 진행할 수 있다.

아르바이트를 구하려고 사실성 있게 그려진 서울의 거리를 돌아다니면서 아르바이트를 구하고 나이트를 가고 싶으면 나이트를 찾아가야 되며 술이 마시고 싶으면 소주방이나 호프집에 가야지 마실 수 있을 것이다. 혼자 쓸쓸하게 거리를 배회할 수 도 있으며 친구들과 어울려서 거리에서 헌팅을 하는 모습도 게임에서 플레이해 볼 수 있다.

주인공 소개

니드 포 스피드 (Need For Speed)

스크리머 (Screamer)

VS(Versus)는 서로 비슷한 류의 게임을 비교, 평가해보는 코너입니다. 두 게임 모두 국내에 출시되어 레이싱 게임의 새로운 장을 연 대표적인 게임이다. 한 달에도 몇 개의 레이싱 게임이 쏟아져 나오는 실정에서 진정한 레이스 게임은 몇 안된다. 그 중에서 니드 포 스피드와 스크리머는 국내 게이머들에게 큰 호응을 받았던 대표적인 게임들이다. 두 게임 모두 막상막하의 그래픽과 사운드, 흥미도를 지니고 있다. 두 게임의 최종 승자가 누구인지는 독자 여러분이 판단할 때이다.

차량 선택화면

미려한 페라리의 모습

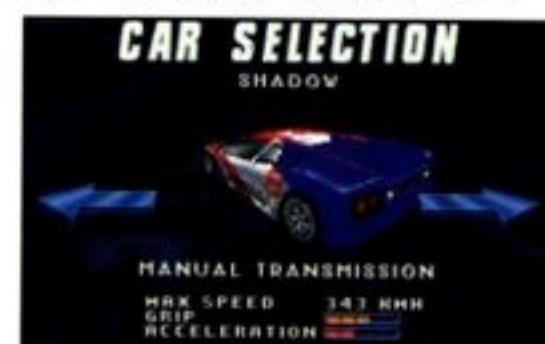
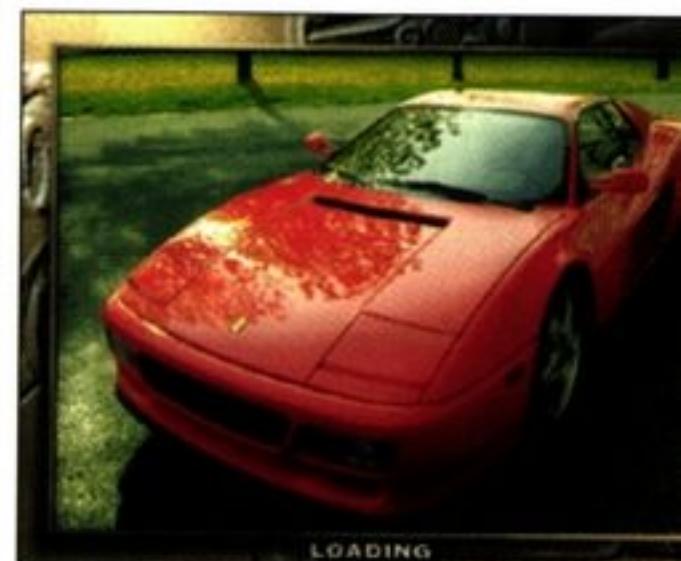
비교 분석에 앞서서...

EA사의 니드 포 스피드와 버진 사의 스크리머는 발매된 지가 1년이 넘었으나 아직까지도 사랑 받고있는 레이싱 게임이다. 그만큼 게임 제작에 신경을 기울였으며 현대 레이싱 게임이 보여줄 수 있는 모든 것을 보여준다고 할 수 있다. 그러나 두 게임의 스타일은 분명히 다르다는 것을 알 수 있다.

일단 니드 포 스피드는 한 마디로 시뮬레이션성이 강한 레이싱 게임이라고 할 수 있으며 스크리머는 오락실의 릿지 레이서처럼 아케이드 성이 강한 레이싱 게임이라고 할 수 있다. 그리고 게임에 등장하는 차량 역시도 니드 포 스피드에서는 실지로 존재하고 많이 알려진 세계 유수의 스포츠카(페라리, 포르쉐, 슈프라, 람보르기니)들이 등장한다. 그 반면에 스크리머에서는 경기용으로 쓰이는 차량들이 등장하는데 게이머들에게는 아직 생소한 차량들이 많다. 게임에 등장하는 코스 역시도 니드 포 스피드는 계곡이나 산악, 일반 고속 도로, 해안가 같이 실지 코스가 등장하여 운전 교습용으로도 안성맞춤이다. 이에 스크리머는 제작자가 스스로 창조한 여러 개의 가상 트랙이 등장한다.

게임의 겉모습만 들여다보아도 똑같은 레이싱 게임이면서 두 게임은 여러 차이점이 있다고 할 수 있다. 자, 그럼 각 분야별로 자세히 들여다보아 두 게임을 비교 분석해 보도록 하자.

어느 게임의 그래픽이 더 우수한가

참으로 대답하기 어려운 질문 중의 하나이다. 두 게임 모두 SVGA를 완벽히 지원하는 게임이다. 예전의 파피루스의 나스카 레이싱이나 인디카 레이스의 경우는 자체적으로 SVGA를 지원한다고 하지만 폴리곤 기법을 사용하여 톱니바퀴 같은 깨짐 현상이 자주 발생하였다. 물론 3차원 가속 보드가 지원되기 때문에 카드를 보유하고 있는 게이머는 오락실의 USA 데이토나 같은 그래픽도 즐겨 볼 수 있다. 하지만 위의 두 게임은 모두 3차원 가속 보드 같은 확장 카드를 지니고 있지 않아도 충분히 SVGA 컬러를 감상할 수 있다. 일단 니드 포 스피드는 1024이상의 최고의 그래픽을 감상할 수 있다. 물론 게이머가 옵션을 어떻게 주느냐에 따라 그 이하의 해상도도 가능하다. 그러나 팬티엄 급 이상의 시스템만 보유하더라도 최고 해상도로 올려놓고 게임 하는 데는 아무런 무리가 없다. 이번에

게임파워 VS에서는 독자 여러분들의 원고를 기다립니다. 비슷한 게임을 놓고 독자 여러분의 판단을 기다립니다. 원고를 보내서 채택되시는 분에게는 소정의 원고료와 최신 PC게임을 드리겠습니다.

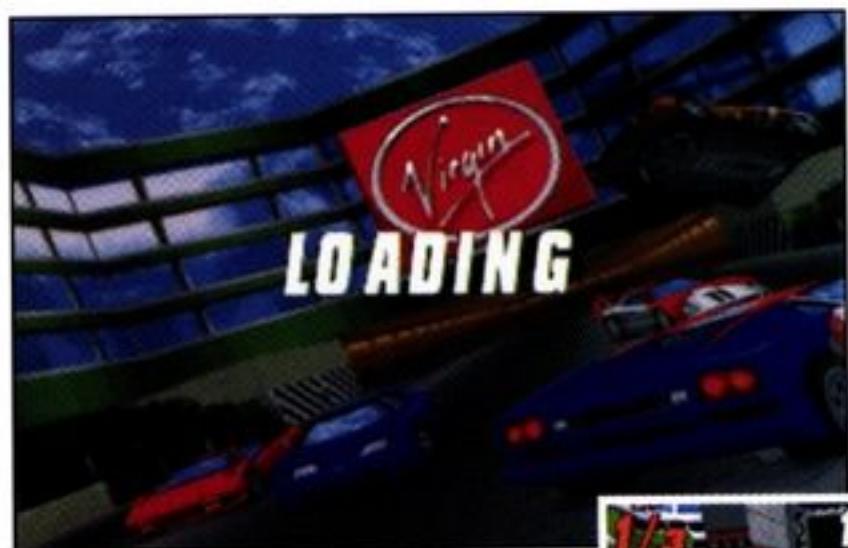
보내실곳은

주 소 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 VS담당자앞
하이텔 : champg
나우컴 : 네모네모

버진사의 로고가 보인다

드디어 출발 신호가

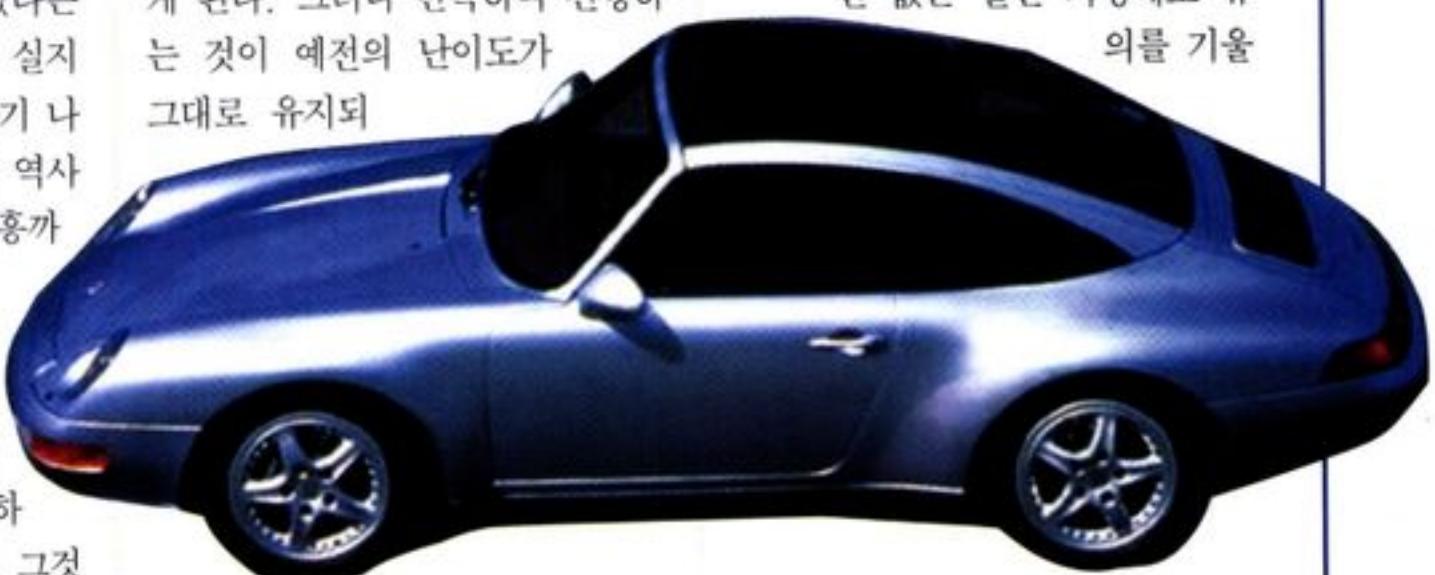
단풍이든 산을 통과한다

터널 앞에서 사고가 난 모습

테스트한 시스템 기종이 팬티엄-66의 8메가 램, 2배속 CD-ROM에서도 아무런 무리가 없었던 것을 보아서는 EA사의 제작 기술에 다시 한번 감탄을 하게 된다. 물론 시스템이 더 좋다면 스크롤 등의 그래픽에서 더욱 부드러운 그래픽을 내었을 것이다. 또한 게임에 등장하는 코스가 실지 코스를 그 배경으로 하기 때문에 차량과 배경의 조화가 중요할 듯 하다. 그런데 니드 포 스피드는 날씨나 배경 화면 분위기까지도 거의 실제와 흡사하게 만들었다. 그렇기 때문에 아직 실제 도로 주행용 게임 중에 니드 포 스피드를 앞설 만한 게임이 없는 이유를 잘 알 수 있다. 그리고 앞차가 갑자기 스톱 램프를 점등하여 급브레이크를 할 경우, 지면과 타이어간에 생기는 바퀴 자국까지도 실감나게 표현된다. 특히 정차하였다가 갑자기 발진할 경우에 RPM이 높은 상태에서 출발할 때에는 타이어가 급격한 속도로 회전하는 바람에 끽 하는 소리와 함께 타이어 자국이 나게 된다. 이때에 타이어 자국뿐만 아니라 타이어 먼지까지도 그대로 표현될 정도로 세밀하다. 그리고 세계 유수의 스포츠 카들이 등장하는 만큼 차량 디자인에도 신경을 써야 할텐데 그것을 정확히 그래픽으로 묘사하여 보여주고 있을 정도이다. 이에 스크리머는 니드 포 스피드와는 좀 색다른 느낌이다. 게임을 처음 해보는 순간 오락실 게임이 아닌가 착각이 들 정도로 상당히 부드럽고 아기자기한 그래픽을 제공한다. 처음 게임 실행 화면은 그다지 만족할 만한 것은 아니었다. 또 차량 선택 화면에서 차량 제원표와 장단점이 나올 때도 320×200이나 640×480 정도의 그래픽밖에 되질 않는다. 그러나 일단 로딩이라는 메시지가 나오면서 코스로 들어갈 때부터는 그 생각이 싹 바뀌게 된다. 코스가 진행되는 화면이 너무나 부드러우며, 차량 묘사 화면 역시도 오락실 게임과 너무나 흡사할 정도이다. 특히 다른 차량과 추월 경쟁을 벌일 때 역시도 3차원으로 실감나게 표현되는 그래픽은 정말 일품이다. 그리고 차량이 전복되거나 다른 차량과 접촉사고를 냈을 때에 묘사하는 장면 역시도 역시 버진답다는 이야기가 절로 나올 정도이다. 코스 그래픽에 있어서는 실지 코스가 아닌 임의적으로 창조된 코스이기 때문에 코스 그래픽에 신경을 기울이지 않으면 조잡해지기 십상이다. 그러나 버진 사는 이러한 우려를 떨쳐 버리게 할만큼 코스 그래픽에 신경을 썼다. 야간 주행 코스에서는 차량의 헤드라이트 그래픽이며 반대편 차량이 다가오고 있다는 느낌이 물씬 들었을 정도로 실지와 거의 흡사하다. 또한 갑자기 나타나는 공사 구간이며 오랜 역사적 유적지를 통과할 때의 감흥까지도 그대로 표현하고 있다.

두 게임의 그래픽의 우수도를 평가한다면 정말 난형난제라고 밖에 말할 수 없다. 만약 어느 한쪽이 우수하다고 말하는 독자가 있다면 그것은 자신의 취향 때문에 나타나는 개인적인 의견일 것이다. 게이머 자신이 시뮬레이션 게임을 좋아한다면 니드 포 스피드에 좋은 평점을 줄 수 있을 것이고 자신이 오락실 게임 스타일을 좋아한다면 스크리머에 좋은 평점을 줄 수 있을 것이다.

난이도의 높낮이

난이도를 말하자면 스크리머 쪽이 조금더 쉽다고 말할 수 있다. 스크리머의 경우 게임 진행 방식이 스테이지 클리어 방식으로 진행된다. 총 6스테이지를 클리어하면 한 장르가 끝나게 된다. 그 장르가 끝나게 되면 아까 주행했던 스테이지를 다시 반복하여 진행하게 된다. 그러나 반복하여 진행하는 것이 예전의 난이도가 그대로 유지되는 것이 아니라 한 차원 높아진 난이도로 진행되기 때문에 절대로 쉽지는 않다. 그러나 초반에 선두만 유지하면 어느 정도 상위권으로 들어올 수 있는 시스템을 지니고 있기 때문에 큰 어려움은 없을 것이다. 또 트랙 역시도 LAP 방식으로 몇 바퀴를 반복해서 돌기 때문에 한 바퀴 돌기가 어렵지 그 다음부터는 크게 어렵지 않다. 그리고 사고가 났을 때에도 다른 레이싱 게임에 비해 순위가 많이 뒤쳐지지는 않으므로 금방 따라잡기가 쉬운 편이다.

이에 니드 포 스피드는 차량 순위 경쟁보다도 코스를 익히는데 어려움이 많다. 몇몇 쉬운 코스가 존재하기는 하지만 약 50% 정도는 어려운 코스이다. 특히 실제 도로를 그대로 표현하였기 때문에 반대편 차선에서 오는 게임과 관련 없는 일반 차량에도 유의를 기울

여야 한다. 예를 들어 산간 도로 같은 경우에는 왕복 2차선 도로이다. 이때 앞차를 추월하려고 반대편 차선으로 들어섰다가 반대편에서 다가오는 트럭에 충돌할 경우 차량이 전복되는 큰 사고를 일으키게 된다.

또 해안가 코스 같은 경우에는 커브나 굴곡이 매우 많아서 계속 액셀레이터를 밟고 있으면 코스를 이탈하기가 십상이다. 특히 급커브에서는 브레이크를 밟지 않고서는 차량이 밖으로 그대로 밀려 나가기 때문에 구심력과 원심력 같은 역학적인 관계까지 고려해야 한다. 마지막으로 겨울의 산악 코스의 경우에는 상당히 길이 미끄럽다. 도로 표면이 미끄럽기 때문에 다른 트랙처럼 계속 액셀레이터를 밟고 가다가는 스핀 현상이 발생하여 코스를 이탈할 위험이 많다. 따라서 니드 포 스피드의 난이도를 극복하기 위해서는 무엇보다 각 트랙마다 나오는 특성을 제대로 파악해야만 한다.

어느 게임이 더 실지 상황과 가깝게 게임을 제작했는가

역시 실감도는 단연 니드 포 스피드이다. 예를 들어 고속도로에서 양 가드 레일을 두고 앞의 트레일러나 다른 차량을 추월하는 느낌은 정말 최고이다. 만약 포르쉐 911을 선택했다면 아우토반 CF를 찍고 있다는 느낌이 들 정도이다. 또한 해안가 코스는 정말 그 배경 화면에 감탄을 할 정도로 꼭 모나코에 있는 해변가를 주행하는 느낌이다. 그 외에 산간 코스에서는 그 굴곡이나 경사도, 기차 레일 아래를 통과할 때의 느낌 모두 최고라고 할 수 있다.

그러나 니드 포 스피드의 실제 상황과 흡사한 점은 바로 패트롤 카의 등장이다. 주로 도로를 주행하는 게임이기에 항상 경찰차가 대기하고 있다. 경찰차가 뒤에서 쫓아오면서 과속 딱지를 떼려고 할 때에 이를 도망치는 느낌은 정말 해본 사람만이 알 수 있다. 만약 패트롤 카에게 걸릴 경우에는 과속 딱지를 떼게 되는데 2번 이상 뗄 경우에는 게임 오버가 되는 점도 거의 실제 도로 주행과 거의 흡사하게 제작했다고 할 수 있다. 그 외에는 수동 드라이버와 오토매틱의 차이점을 들 수 있다. 예를 들어 오토매틱을 하다가 주행중 갑자기 D에서 R(전진에서 후진)으로 놓을 경우 차량의 트랜싱 미션이 부셔지면서 차가 팽이처럼 회전하는 모습도 실제 오토매틱 장치를 게임에서 그대로 표현했다고 할 수 있다. 따라서 니드 포 스피드를 통한다면 일반 도로에서 해보지 못했던 드라이빙 기술을 마음껏 사용해 볼 수 있을 것이다. 이에 스크리머는 단순한 운전 기술만을 평가하는 것이다. 차라리 폭주족이 되고자 하는 게이머라면 스크리머를 하길 권하고 싶다. 무조건 상대편 차량을 제치고서 좋은 순위 안에 입상해야만 하기 때문에 별별 술수도 다 등장한다. 예를 들어 코너에 몰아넣고 상대편 차량을 가이드 레일로 처밀어버리는 테크닉이나 갑자기 급브레이크를 세워 다른 차량이 뒤에서 받는 힘을 이용해 앞으로 치고 나가려는 테크닉 등 무궁무진하게 많다. 결론적으로 니드 포 스피드가 실제 운전 테크닉을 중심으로 진행되는 게임이라면 스크리머는 레이싱 기술로 진행되는 게임이라고 할 수 있다.

폭포 아래를 지나간다

차량 사고 화면

과속을 하여 경찰에게 딱지를 떼인다

하늘에는 점보기가 날아가고

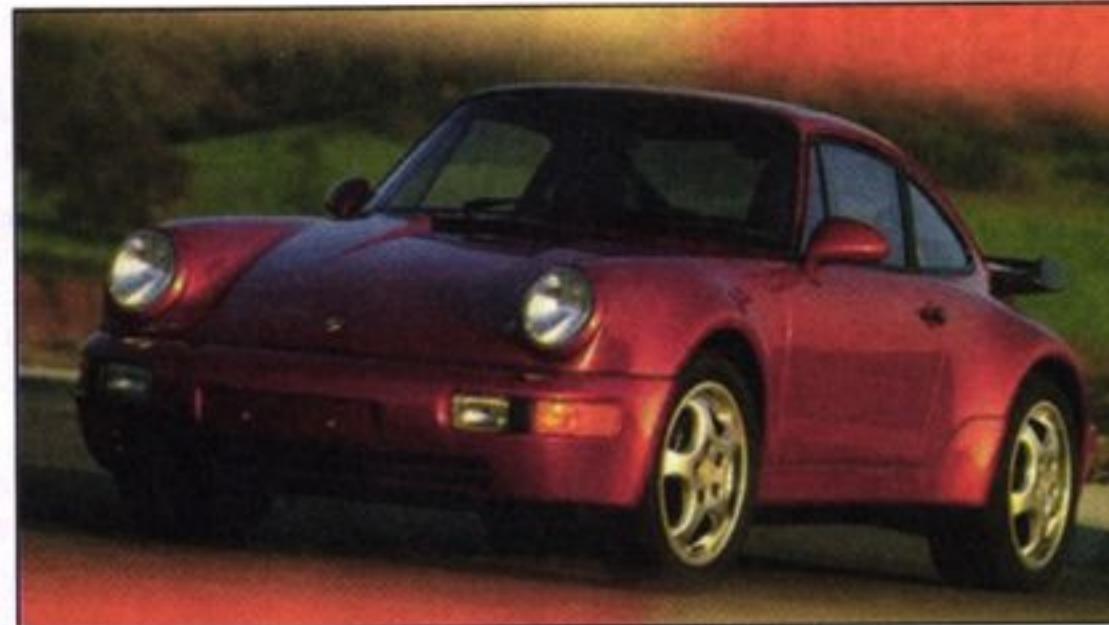
빵빵한 사운드를 지닌 게임은?

레이싱 게임에서 사용하는 사운드 기법을 크게 두 가지로 나눈다면 하나는 효과음과 배경 사운드일 것이다. 효과음의 역할은 게임을 좀더 실감나게 해주는데 두 게임 중에서 효과음만큼은 니드 포 스피드가 우수하다고 할 수 있다. 위에서 설명한 것처럼 타이어 스파킹 소리나 차량이 회전할 때 미끄러지는 소리, 차량간에 충돌 시에 나는 쇳조각이 부셔지는 소리 같은 미세한 소리까지 모두 효과음으로 표현한다. 또 엔진 소리 역시 차량마다 모두 그 엔진음이 다르다. 예를 들어 포르쉐 911의 경우는 차량 뒤편에 엔진이 달려 있는 후륜 구동 방식이다. 그렇기 때문에 상당히 굵직한 엔진 소리가 나오며 미쯔비시의 수프라 같은 차량은 그 민첩함 답게 국내의 소나타 3 같은 가벼운 엔진 소리가 난다. 이렇게 게임 하나 하나에 까지 엔진 소리에 차별성을 두어 전문화 한 점은 정말 찬사를 보내 주고 싶을 정도이다. 그런데

스크리머 같은 경우의 효과음은 잠시 후 설명할 배경 사운드에 밀려서인지 그다지 큰 느낌이 들지 않는다. 간단히 차량이 미끄러질 때 나는 소리가 고작이고 차량이 사고를 났을 때에는 오락실에서 흔히 듣는 효과음밖에 나지 않는다. 이에 배경 사운드에서는 스크리머가 단연 압도적이라고 할 수 있다. 꼭 테크노 사운드나 락 사운드를 듣는 것처럼 내내 실감나는 사운드가 나온다. 꼭 이러한 점은 예전 세가의 고전 레이싱 게임인 아웃런과 상당히 비슷하다고 할 수 있다. 그러나 니드 포 스피드는 너무 고요하다고 생각할 정도로 배경 음악이 거의 나오질 않는다. 왜냐하면 실제 도로 주행 레이스 게임에서 그렇게 큰 배경 음악이 나온다면 게임의 흥미를 반감시키는 요인 중 하나라고 생각한다. 종합적으로 평가해 볼 때 효과음에서는 니드 포 스피드가 앞서고 배경 사운드는 스크리머가 앞선다고 할 수 있다. 이는 니드 포 스피드가 시뮬레이션 적인 게임이고 스크리머가 아케이드 적인 게임이기 때문이라고 할 수 있다.

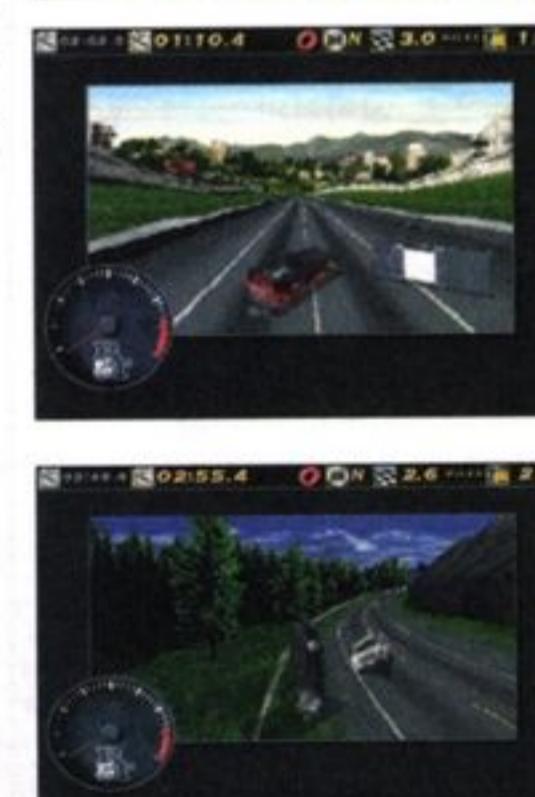
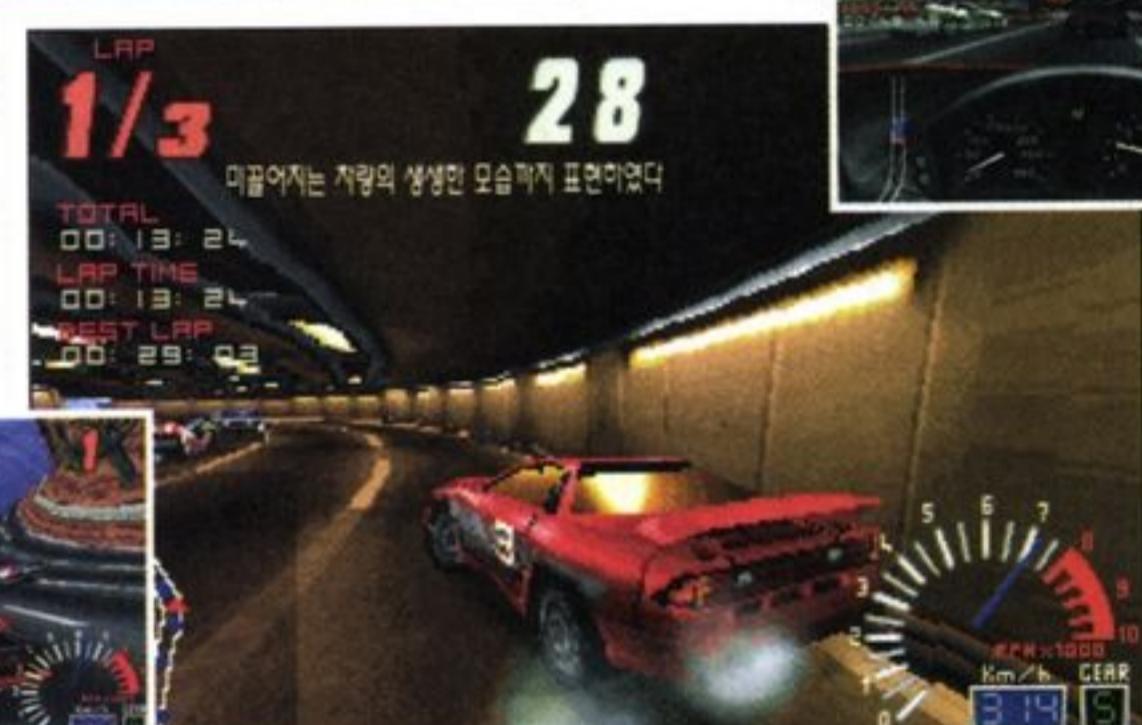
카메라 기법의 차이는?

최근 레이싱 게임에서는 비행 시뮬레이션 게임에 못지 않게 카메라 기법을 중요시하는 경향이 생겼다. 예전의 레이싱 게임이라고 해 보았자 운전석 안에서 밖을 바라보는 화면이 대부분이었다. 하지만 최근의 게이머들은 3차원적으로 외부 카메라에서 운전하는 것을 좋아하는 경향이 있다.

니드 포 스피드에서는 3가지 카메라 모드가 존재한다. 제 1 카메라 모드는 운전석에서 밖을 바라보는 화면이다. 여기서는 각 차량마다 특징 있는 코크핏을 볼 수 있을 것이다. 제 2 카메라 모드는 헬기에서 차량을 잡은 화면이다. 이 경우 배경 화면까지도 볼 수 있다는 장점이 있지만 게이머가 조종하는 차량의 크기가 무척 작으므로 게임 하는데는 여러 불편이 따른다. 제 3 카메라 모드는 요즘 많이 사용하는 3차원 카메라 모드이다. 차량 뒤에서 바짝 붙어 45도 각도로 아래로 내려다보는 이 카메라 모드는 가장 운전하기에 편리한 시점을 제공하고 있다. 이에 스크리머도 위의 3가지 모드와 거의 일치하는 카메라 모드를 제공한다. 하지만 스크리머에서 조종석에서 바라보는 화면으로는 거의 게임을 진행하기가 힘들다. 왜냐하면 지나치게 코크핏을 낮게 설치하였기 때문에 시야가 너무 좁아진다. 그렇기 때문에 스크리머는 위의 제 3카메라 모드를 쓰는 것이 가장 좋다고 할 수 있다. 카메라 기법에 있어서는 두 게임이 막상막하라고 할 수 있다. 하지만 최근에 출시되는 인디 카 레이싱 2나 그랑프리 2 같은 포뮬러 레이싱 게임에서는 경기장 곳곳에 설치된 외부 카메라에서 바라보는 모드까지도 마련되어 있다. 이러한 모드에서 게임을 지켜보면 거의 TV 생중계를 보고 있다는 착각이 들 정도이다. 물론 니드 포 스피드나 스크리머에서 그러한 사항까지 추가할 필요성은 못 느끼겠으나 좀더 다양한 카메라 기법을 마련했으면 하는 바램이다.

CF 촬영 장소가 되었던 데스 밸리를 지난다

윽~ 순찰차와 사고를 내다니..

앞으로 출시될 레이싱 게임에 대한

미끄러지는 차량의 생생한 모습까지 표현하였다

정면 충돌사고 발생!

바램

앞으로 니드 포 스피드 2가 나온다면 다음과 같은 사항을 추가하면 좀 더 실제와 같이 운전하는 느낌이 나지 않을까 싶다. 예를 들어 게임 도중 갑자기 소나기를 만날 경우 와이퍼 작동키를 두어서 빗물이 창에 튀는 것까지도 그대로 표현하였으면 한다.

이러한 사항은 예전 어콜레이드사의 테스트 드라이브 3에서 도입된 적이 있었으나 지금 게임들에 비한다면 너무나 낮은 그래픽 해상도를 지니고 있기 때문에 그 효과는 적었다. 개인적으로 생각하기에 니드 포 스피드 정도의 기본기를 지닌 게임이라면 이러한 사항을 추가하는데는 큰 어려움이 없으리라 생각한다. 또 야간 주행에 있어서는 헤드라이트 모드를 추가했으면 한다. 그러면서 앞으로 헤드라이트가 나가면서 퍼지는 불빛에 의해 운전하는 재미도 함께 느끼면 더욱 게임이 재미있으리라 생각한다. 그 외로는 차량이 펑크가 났을 때 차량이 흔들리는 모습, 엔진 과열 시에 갑자기 본네트에서 나오는 연기처럼 좀더 실제 효과를 게임에 삽입했으면 한다. 최근 출시되는 비행 시뮬레이션의 경우에는 지나치게 어려울 정도로 실제 상황을 넣고 있다. 하지만 아직 PC용 레이스 게임은 그에 뒤따르지 못한다고 생각된다. 아직은 아케이드성 레이싱 게임이 많은 인기를 얻고 있는 시점에서 제작사 측에서도 어쩔 수 없다고 생각한다. 하지만 앞으로 좀더 게임이 시뮬레이터하게 변화하는 시점에서 이러한 사항 등을 추가하여 게이머가 실제 자동차를 운전하고 있다는 느낌이 들 정도까지 부분부분에도 신경을 기울였으면 한다.

코크핏에서 밖을 바라본 모습

제작 기간 2년 6개월, 삼국연의 시리즈

삼국연의
(三國演義 Ⅱ)

장르 전략시뮬레이션	제작사 소프트월드
유통사 지 관(02-871-0812)	

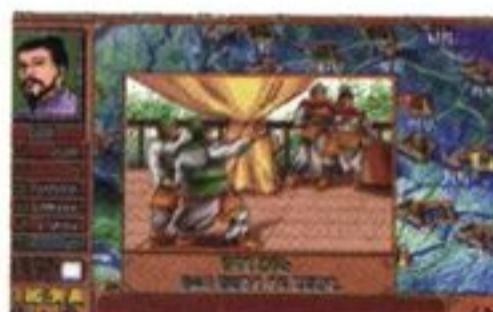
11월 예정	486 이상	마우스 필수
도 스	8메가 이상	미 정

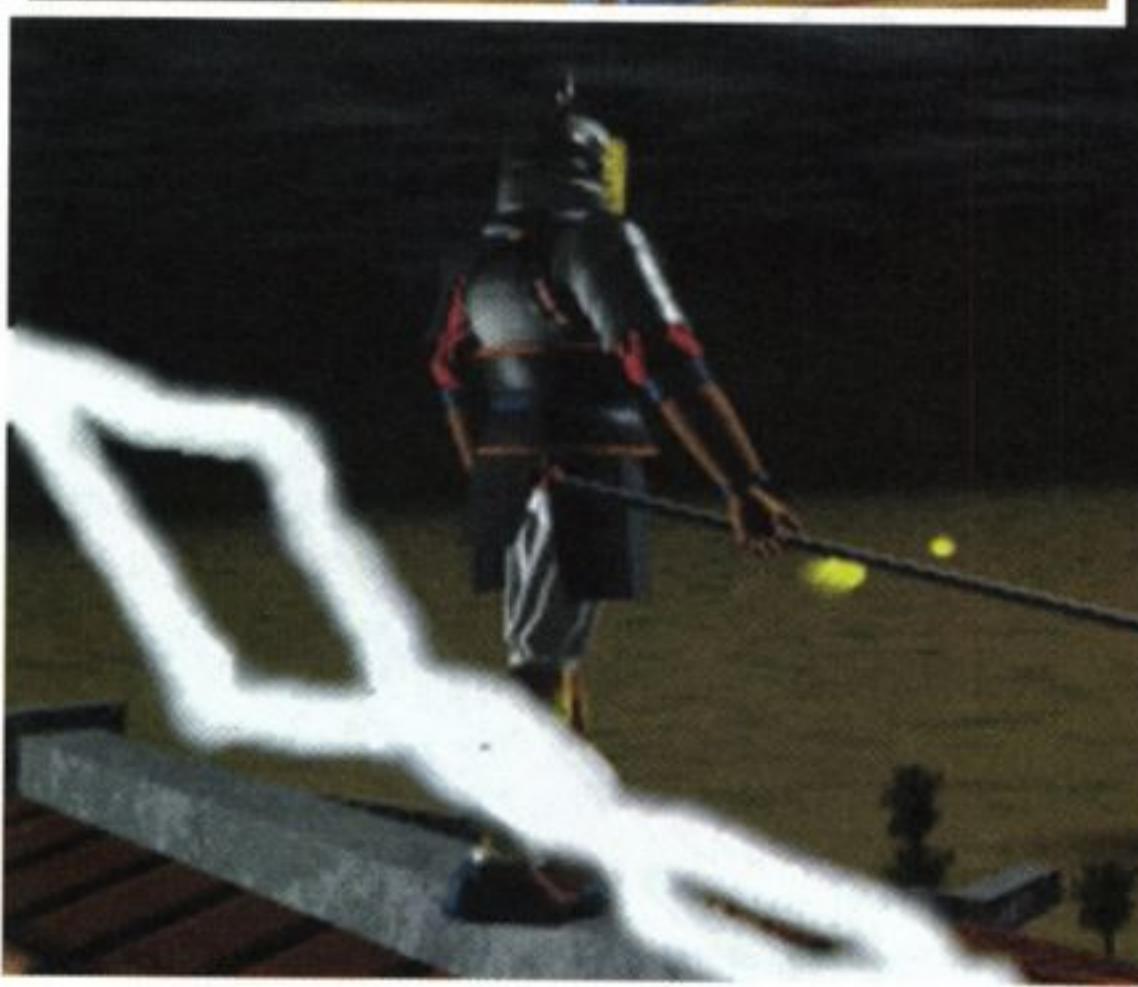
3년여가 걸린 기대작

『삼국연의 1』 출시 후 삼년 이상 세밀한 제작 끝에 출시되는 『삼국연의 2』는 유저들에게 기대작 중의 하나로 손꼽힌다. 『삼국연의2』는 우선적으로 486이상, 8MB RAM, 55MB의 하드가 필수적이며 권장사양은 586이상에, 8MB RAM, SB16 이상이면 더욱 화려한 게임효과를 즐길 수 있다.그래픽은 256 칼라 화면에 3D장면이 주를 이루며 특히 오프닝의 3D장면은 실제 전쟁상황을그대로 묘사했다. 또한 정령지도의 변환에 상관없이 군단이동시 웅장한 화면을 볼 수 있다. 『삼국연의 2』는 전략 시뮬레이션 중에서 가장 정교한 전장화면을 보여 준다. 게임 음향효카드는 다양하게 지원받을 수 있으며 전체적으로 300명의 장군의 음성을 들을 수 있다. 음악은 CD AUDIO 트랙으로 되어 있어 스테레오로 전형적인 중국음악의 풍격을 느낄 수 있다. 25곡 CD AUDIO 트랙은 모두 새로운 곡이며 한 곡만이 『삼국연의1』의 음악을 재편곡해 다시 집어넣었을 뿐이다.

게임을 시작하면 게임 초기에 부름과 저장의 기본적인 환경외에 무장표가 있다. 그러나 이 부분은 그냥 넘어가도 상관없고 게임을 시작해서 일곱시대의 시나리오는 시대적 배경과 역사적인 이야기를 완전한 상황으로 만들었다. 일단 게임에 진입하면 방대한 중국지도는 네개 정도의 모니터를 합한 것 같다. 또한 지도상에 장성, 황하, 장강, 동정호, 심양호 등의 지형이 모두 나타난다.

3D 무장 개인전(일기토)

『삼국연의2』에서 가장 뛰어난 부분이 바로 무장 개인전(일기토) 부분이다. 3D 그래픽으로 진행되는 행동과 장군들의 음성어 또한 매력을 느낄 것이다. 『삼국연의2』는 게임을 직접 맛볼 수 있도록 책략 부분을 특히 정교하게 보강했다. 무장개인전에서는 박력 넘치는 무장 대결을 체험할 수 있으며 두 무장의 열차례 전투동작 동안 체력을 버티지 못하는 무장이 사망한다. 전투동작으로는 찌르기, 휘두르기, 가르기, 일격 가하기, 방어, 소리지르기, 회유, 격장, 도망, 투항, 추격, 궁전, 유인술과 생포 등이 있다. 그 중 찌르기는 창종류의 무기를 사용하는 공격방법이다. 휘두르기는 칼과 검 종류 무기이며 가르기는 장칼 종류 무기이다. 특이하게 소리지르기가 가미되어 장군의 기(氣)를 모으는 소리는 상대방의 기(氣)를 떨어뜨리게 된다.

수많은 명령들

게임명령은 모니터 상단에 나타난다. 명령의 종류가 다양하지만 대부분 익숙한 것들이다. 전투나 유랑할때의 명령까지 합하면 100여개의 명령이 있다. 일반적으로 명령은 군사, 내정, 외교, 계략, 인사, 정보, 기능, 정령(政令)실행 등 8항목이다. 한 무장은 일개월 동안 명령 한차례(군사, 내정, 외교, 계략)를 행하는데 명령의 성공과 효과는 국가의 위신과 관계가 깊다. 총 명령은 8개의 항목 중에서 세부적으로 8개 이상의 명령으로 나뉜다.

지역적 전략성과 리얼타임 배틀시스템

천하통일

장르 전략 시뮬레이션 | 제작사 시엔아트
유통사 시엔아트(02-872-3820)

12월 예정	486 이상	마우스 필수
도 스	8메가 이상	미 정

천하통일에서의 배틀 시스템

지금까지의 리얼타임 전략 시뮬레이션에서의 캐릭터들은 모든 캐릭터들이 하나하나 객체화 되어 독립적 혹은 게임 유저가 정의하는 만큼의 기준으로 단체적 운용이 가능했었다. 천하통일에서의 캐릭터 시스템은 기존의 게임의 객체화된 것이 아니고 분대 단위로 단체화 되어있다. 캐릭터 종류별로 분대 단위로 정의되어 있으나 게임유저의 정의로 1인으로 된 분대 즉 1인 1객체로서도 운용이 가능하다. 캐릭터별로 우열 분별이 있어 완벽한 캐릭터 전략성과 많은 이벤트를 갖은 필드와 아이템으로 완벽한 지역 전략까지 포함하고 있다.

천하통일에서의 필드는 기존 리얼타임 전략시뮬레이션에서 정의하는 스테이지식 필드가 아니라 건설 시뮬레이션적인 이미지가 많이 있다. 필드내에서 게이머는 성과 마을을 건축해야하고 자원개발과 상업촉진으로 도시를 활성화 시켜야 한다.

또한 군대를 배치하여 방어력과 공격력을 키우는 등 필드 하나 자체만으로도 하나의 시뮬레이션게임이라고 말할 수 있을 정도이다. 모든 필드에 있는 피사물은 적,아군이 공통적으로 사용할 수 있는 객체로 지역 탈취시 모든 시설을 재이용할 수 있다.

천하통일에서의 그래픽

모든 그래픽은 3D를 이용한 작업이 되었다. 모든 캐릭터와 아이템 등이 실제적 고증을 통해 모델링 되었고 애니메이션이 되어 있다. 실제적인 고증 자료를 다시 현재 시점에 맞게 재가공하여 모델링하였다. 모든 지명과 지형 또한 실제에 가깝게 작업이 되어 있어 자신이 역사 속의 주인공처럼실제감과 긴장감을 준다. 모든 그래픽을 3D STUDIO MAX 모델러의 기능을 이용하여 모델링하였고실리콘 그래픽스의 인디고 익스트림 하드웨어와 웍스테이션용 그래픽 프로그램인 프리즘을 이용하여 애니메이션을 제작하여 상당한 수준의 그래픽 퀄리티를 보여줄 것이다.

천하통일에서의 캐릭터

궁사: 주로 활을 쏘며 몸이 날쌔 유격전에 많이 쓰이며 체격이 작다 . 체격이 약한만큼 방어력 또한 약하여 적에게 쉽게 살상될 수 있다. 이러한 취약점은 갑주를 입히는 방법으로 해결할 수 있다.
공격력:20 방어력 : 20 민첩력:50

철궁사: 궁사와 기본적으로 같은 캐릭터이나 가지고 다니는 무기 아이템이 틀리다. 화살이 궁사처럼 죽전(대나무화살)을 쓰지 않고 철전(철화살)을 사용하여 강한 공격력과 관통력을 가지고 있다. 가죽 갑주를 몸에 착용하고 있어 방어력또한 궁사보다 월등히 높아졌으나 장비로 인한 무게때문에 민첩력이 상당히 떨어져있다.
공격력:40 방어력:30 민첩력 :25

검사1: 보통 삼인검을 사용하며 갑주를 사용하지 않은다 가지고 있는 별다른 방어 도구가 없기 때문에 캐릭터의 민첩력이 상당히 높다 때문에 유격전에 유리하다. 이 캐릭터에 갑주를 입히거나 좋은 명검을 주어질 때 캐릭터의 업그레이드가 이루어진다.
공격력:30 방어력 :20 민첩력:45

검사2: 삼인검과 가죽 갑주를 지니고 있다 검사1보다 강한 방어력을 가지고 있고 공격력은 같다. 민첩력은 약간 떨어지는 편이며 주로 방어적인 임무를 치룰 때 좋은 캐릭터라 볼수가 있다.
공격력:30 방어력:30 민첩력:35

검사3: 사인검을 쓴다. 삼인검보다 약간 짧은듯한 리치를 지니나 가볍고 강한 내구력으로 강력한 공격력을 지니고 있다. 체력도 강하여 무거운 청동 갑주를 입음에도 불구하고 높은 민첩력을 가지고 있어 공격, 방어형 캐릭터로서 적합하다.
공격력:40 방어력:40 민첩력 : 35

검사4: 동검용범이라는 길고 날카로운 장검을 쓰는 캐릭터로 체력이 강한 캐릭터들이다. 주로 말을 타고 다니며 말을 이용한 캐릭터로서 민첩력이 상당히 뛰어나다. 철갑주를 입음으로서 궁사1의 공격력을 그대로 버틸 수 있는 강한 방어력을 지니고 있다.
공격력:50 방어력:60 민첩력:60

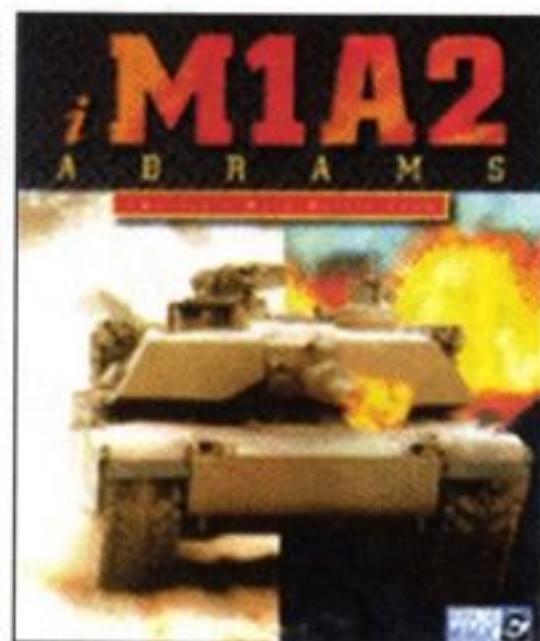
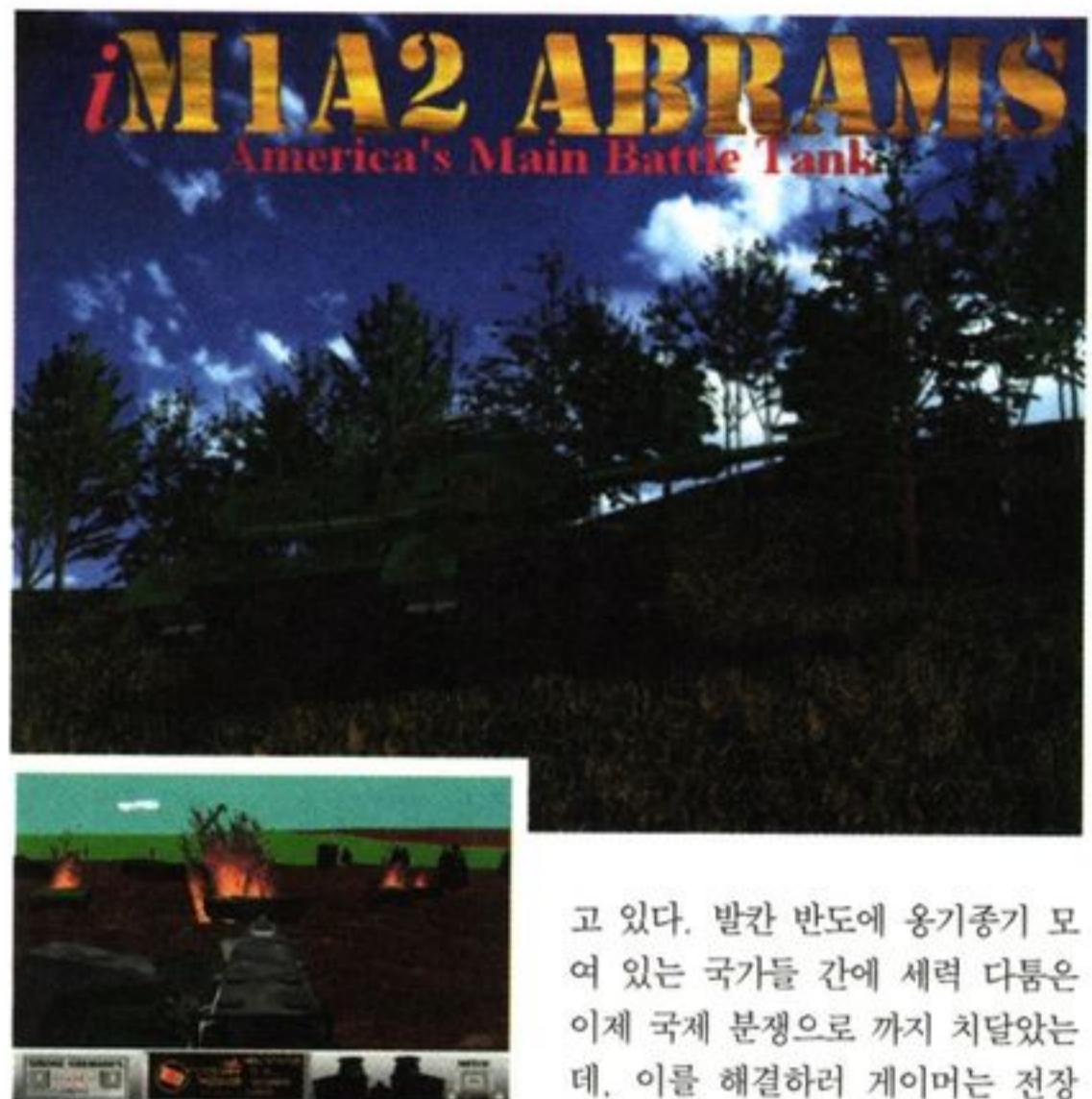
걸프전에서의 맹활약을 PC에서도...

M1A2 에이브람스

장르	시뮬레이션	제작사	인터랙티브 매직
12월 예정	486 이상	마우스 필수, 조이스틱 지원	
원 95	8메가 이상	미 정	

최신 탱크를 조종하는 시뮬레이션

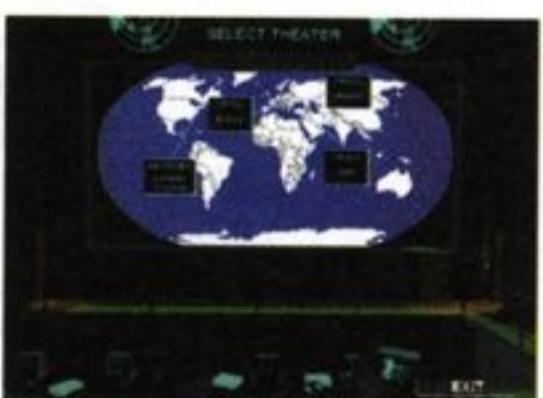
사실 탱크 시뮬레이션 게임은 그다지 흔한 장르가 아니다. 그 중에서 M1 탱크 시리즈는 예전에도 발매되었던 게임으로서 아직까지도 사랑 받고 있는 탱크 게임 중의 하나이다. 하지만 이번에 새롭게 M1 탱크가 태어났다.

예전 판만 하더라도 출시된지가 하도 오래 되어 지금의 게임과는 비교할 수 없을 정도의 낮은 그래픽을 지니고 있다. 하지만 이번에 출시된 에이브람스의 그래픽은 정말 대단할 정도이다. 최근에 발매된 F22와 견주어 볼 수 있을 정도의 그래픽이며 각종 동영상 화면은 정말로 일품이다. 특히 적외선 감지 장치가 장착되어서 그 안에서 바깥의 모든 화면을 볼 수 있게 된다. 게이머는 포탑의 방향과는 관계없이 혼자서도 자유롭게 주위의 환경을 볼 수 있다. 따라서 승무원이 현재의 목표물과 교전하고 있는 동안 지휘관은 적외선 카메라를 이용하여 다른 목표물을 볼 수 있다. 또한 위급한 상황에서는 지휘관 임의로 적외선 카메라가 겨누고 있는 방향을 향해 포탑 전체를 회전시킬 수도 있다. 이렇듯 탱크 게임만이 지니고 있는 각종 장비를 모두 사용해 볼 수 있기 때문에 게이머는 진짜 전장에서 탱크를 타고 있다는 착각이 들 정도이다.

무기 모드 또한 많이 달라진 편이다. 새로이 탑재된 MPAT라는 탄은 이중 탄두를 가지고 있어, 1차, 2차를 거쳐 연쇄 폭발을 일으키게 된다. 그렇게 될 경우 타겟으로 삼은 목표물을 일시에 완벽히 파괴시킬 수 있게 된다.

그리고 AH64 아파치 롱보우의 제인스 연감처럼 아군의 유니트나 적군의 유니트가 일목요연하게 나와 있다는 점도 게임의 특징 중의 하나이다. 지휘관은 언제든지 탱크 내의 정보 컴퓨터로서 상대편 차량에 대한 정보를 익힐 수 있다.

그 차량이 얼마만한 무기를 지니고 있으며 또는 그 사정 거리나 이동거리 등이 얼마만큼 되는지 알 수 있다. 그렇기 때문에 그 차량의 기동력을 고려하여 얼마든지 후방 사격도 가능하게 된다. 게임에는 크게 3가지 전장이 제공된다. 페르시아 만과 발칸 반도, 우크라이나가 그 전장 지역이다. 페르시아만의 경우 예전의 걸프전을 재현했다는 느낌이 들 정도로 많이 친숙한 느낌이 있다. 걸프전 당시만 하더라도 이 에이브람스는 이라크 군이 보유하고 있던 최고의 러시아제 탱크를 상대로 5:1의 높은 파괴율을 보였던 명장이었다. 또 발칸 반도의 경우 국지전을 그 주제로 다루고 있다. 발칸 반도에 옹기종기 모여 있는 국가들 간에 세력 다툼은 이제 국제 분쟁으로 까지 치달았는데, 이를 해결하러 게이머는 전장에 나서야만 한다.

마지막으로 우크라이나 전장의 경우에는 일반 비행 시뮬레이션 게임에서 많이 보았던 곳일 것이다. 러시아 군과 공화국의 반란군간의 대결에 미국 탱크가 나선다는 것이 좀 어색한 일이겠지만 러시아제 탱크와 비교해 볼 수 있는 좋은 기회가 될 듯 싶다. 아마도 이 에이브람스 탱크를 제대로 하기 위해서는 게이머가 탱크 조작에 대한 기본 지식을 익혀야 할 듯 싶다. 일반 비행 시뮬레이션의 경우에는 많이 해보았기 때문에, 대부분의 조작법을 익혔으리라 생각된다. 하지만 탱크 시뮬레이션 게임의 경우는 포탑 방향 조정과 차체 운전 같은 사용이 서로 다르기 때문에 약간 복잡한 편이다.

하지만 에이브람스에서는 이러한 점을 고려하여 게이머가 좀더 게임에 쉽게 몰입할 수 있도록 각종 자동 설정 장치를 두고 있다. 따라서 그 첨단 장비를 제대로 활용하여 상대편 적군을 쉽게 무력화시켜 보도록 하자.

커맨드 & 컨커와 심시티2000의 조화

에너미 네이션
(Enemy Nations)

장르 전략시뮬레이션 | 제작사 비아컴(Viacom)

유통사 한겨레정보통신(02-3444-3721)

11월 예정	486 이상	마우스 필수
도 스	8메가 이상	미 정

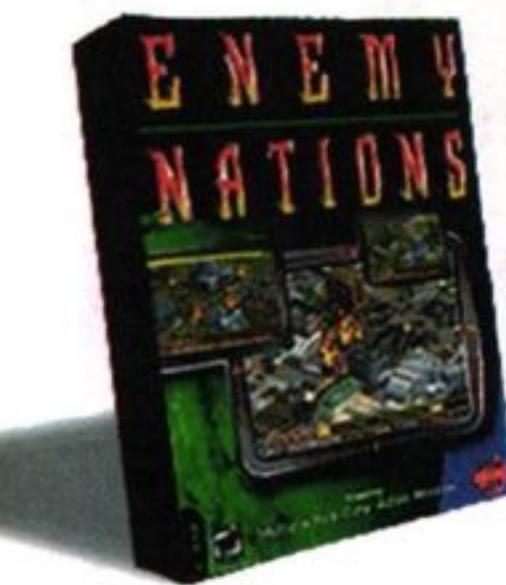
여러가지를 복합시킨 전략 시뮬레이션 게임

커맨드 & 컨커, 워크래프트 2, 문명 등으로 이어지는 최근의 시뮬레이션 게임의 열풍은 여전히 그 기세가 사라질 기미를 보이지 않는다. 만약 적을 방어하면서 자본을 모을 수 있는 건물을 짓고 적을 물리치는 전략 시뮬레이션 게임에 반드시 군사력과 관련한 건축물만이 아니라 각종 경제나 부수적인 요소에 필요한 다양한 심시티와 같은 도시건설 게임이 합쳐져 군사 문화 경제를 총망라한 전략 시뮬레이션 게임이 이번에 한겨레 정보통신에서 출시된다. 에너미 네이션은 실시간 전투의 장점과 턴방식의 전략 게임의 장점이 혼합되었다.

프롤로그

21세기말 지구권의 환경오염과 인구문제는 더욱더 심각해져 마침내 더이상의 유지가 힘든 지경에까지 이른다. 인류는 폭발하는 인구문제를 하루빨리 깨뜨리기 위해 이주할 행성을 찾을 수 많은 탐사선들을 태양계 밖의 아득한 우주까지 내 보내고 마침내 공기가 희박하고 황량하지만 그래도 이주할 수 있는 새로운 행성을 찾는다. 하지만 그 행성은 다른 행성에서 똑같이 이주를 추진하고 있는 적국에게도 발견되어지고 여기에서부터 에너미 네이션은 출발한다. 각 국가는 식민지를 개척할 우주선 한대로 시작하고 각국은 생존을 위해 서로간의 합의를 이루어 협력하든 아니면 생존을 위한 싸움을 벌여야 한다. 게이머는 경제에서부터 먼저 시작하는데 광물자원을 찾고 건축물들을 먼저 세운 후 돈을 모아 행성을 지킬 군대를 만들고 이후 행성의 지배권을 둘러싸고 한 국가가 행성을 차지할 때까지 치열한 전투를 벌여 적국을 물리쳐야 한다.

리얼타임 전략 시뮬레이션

에너미네이션의 가장 큰 특징은 인공지능에 맞써 다양한 테크닉을 활용 전투를 벌이는 싱글플레이도 지원한다. 100명이 넘는 유저들이 동시에 참여할 수 멀티 플레이가 가능한 온라인 게임이라는 사실이다. 컴퓨터의 인공지능과 같이 틀에 박히고 전형적인 전략을 구성하는 것이 아닌 인간의 독특한 사고와 대결해야 한다. 또한 인터넷을 통한 네트웍 플레이도 지원한다. 윈도 95를 기반으로 하기 때문에 여러 윈도우를 띄울 수 있고 겹칠수도 있다. 다양한 멀티플 리얼타임 윈도우즈를 지원함으로써 게이머는 불편하게 맵을 이리저리 움직이지 않아도 한 화면에 다양한 스크린을 출력시켜 한 눈에 작품의 전반적인 진행상황을 확인할 수 있다. 최대한 현실적인 오브젝트와 맵 데이터 표현을 위해 실제 사진에 버금가는 HiRes 3D엔진을 이용하여 제작된 그래픽은 매력적이다. 그리고 리얼타임 전략시뮬레이션이기 때문에 건축물의 건축상황은 리얼타임으로 표현되며 이 과정을 현실에 거의 근접한 수준으로 표현한 손쉬운 인터페이스는 타의 추종을 불허한다.

바그다드로의 귀환

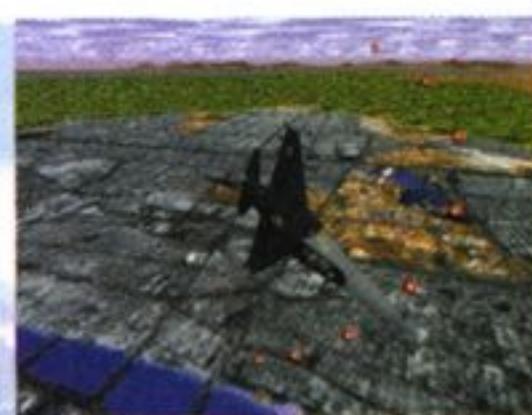
백 투 바그다드
(Back to Bagdad)

장르 시뮬레이션 | 제작사 밀리타리 시뮬레이션

발매중	486 이상	마우스 필수, 조이스틱 지원
도 스	8메가 이상	미 정

팰콘 시리즈와 맞설 만한 게임

요즘 게이머는 누구나 다 알듯이 더 나은 그래픽을 가지고 팰콘 3.0을 겨냥하여 만든 백 투 바그다드를 알 것이다. 백 투 바그다드를 실행 시키면서 외국의 게이머들은 로딩 타임에 누구나 다 질릴 것이다. 적어도 32메가의 램과 스카시 2 방식의 하드와 8배속의 Cd rom드라이버가 있어야 간단간단히 미션을 실행할 수 있기 때문이다. 하지만 이런 악 조건적인 로딩 시간이 게임에 막상 들어가선 리얼한 그래픽에 게이머들은 반하게 될 것이다.

백 투 바그다드의 계기판을 보면 전자적인 레이다와 방향 지시 시스템이 실제 F16의 계기판과 똑같이 이루어져 있다. 실제로 게임에서 레이다를 쓰려면 마우스나 트랙 볼이 있어야만 한다.

F16에는 공중전과 공습을 위한 다양한 무기가 있는데 이 무기들을 쓰기 위해서는 간단한 아이콘이 되어 있어 이 버튼을 조작하면 무기는 발사된다. 또한 실제 비행 모델을 강조하기 위해 MFD를 따로 흑백의 모니터를 지원하게 해서 걸프전으로의 귀향을 실감나게 할 것이다.

실제로 밀리타리 시뮬레이션은 미공군에 비행 시뮬레이터를 공급하는 업체로 이번에 처음으로 제작하는 백 투 바그다드로 미 공군 파일럿이 실제 비행 연습에 참여해 보았다.

게임파워에서는 독자 여러분의 원고를 기다립니다

IBM PC게임을 장르별로 해 보시고 게임 감상문을 보내 주세요. 게임 감상문의 내용은 해보고 느낀점 장, 단점 등을 적어서 보내주시면 됩니다. 뽑히신 분들에겐 최신 IBM PC게임을 드리겠습니다. 독자 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

보내줄 곳

하이텔, 천리안 : champg
나 우 누 리 : 네모네모
우 편 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 파워리뷰 앞

POWER SIMUL

전투기들의 격전장

플라이트 코맨더2 (Flight Commander 2)

비행 시뮬레이션을 전략 시뮬레이션으로 바꾼 특이한 시뮬레이션 게임이기 때문이다. 실제로 게이머는 비행 군단의 작전 통제관이 되어 전투 부대의 전략적인 사항을 체크해봐야 할 것이다.

최대 4명의 플레이어가 동시에 편을 만들어 게임을 벌일 수 있다

플라이트 코맨더2

빅 타임 소프트웨어

유통사/쌍용
02-953-1568

장르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수
발매일
11월 예정
가격
44,000원

프롤로그

여러분은 비행 시뮬레이션을 전략 시뮬레이션으로 변형시킬 수 있을까 하는 질문에 대답할 수 있을지 생각해 보기 바란다. 바로 이 플라이트 커맨더 2는 비행 시뮬레이션을 전략 시뮬레이션화 하여 만든 게임이다. 따라서 그동안 비행 시뮬레이션 게임에 질렸다고 생각한다면 이 게임에서 그 묘미를 찾을 수 있을 것이다.

보통 비행 시뮬레이션 게임에서는 이륙부터 출격까지 하나 하나에 신경을 쓰지 않으면 안된다. 한 번의 실수로 적기에게 미사일을 맞아 비명횡사 할 수 있으며 목표물을 모두 제거하지 못하여 미션을 완수하지 못하는 경우도 흔히 생기게 된다. 이렇게 게임을 하면서 내내 피곤하게 만드는 비행 시뮬레이션을 전략 시뮬레이션으로 옮겨 놓으니 너무나 편안한 느낌이 든다. 상대편 진영까지 날아갈 때에도 굳이 조종을 하지 않아도, 유니트만 옮겨 주면 자동적으로 날아가게 된다. 또 공격을 할 때에도 세밀하게 조준을 할 필요 없이 일단 공격할 유니트를 결정하고서 마우스만 가져다주기만 하면, 그대로 공격을 할 수 있다. 물론 비행 시뮬레이션의 경우 상대편 전투기가 폭발하는 멋진 장면을 볼 수도 있고 전투기의 각종 모습을 여러 카메라에서 잡은 화면으로 볼 수 있다. 하지만 이에 전략 시뮬레이션은 그렇지 못한 것이 단점이기는 하나 그 나름대로의 묘미는 대단하다고 할 수 있다.

미션 설정하기

메인 메뉴 설명

Open Battle

비행 시뮬레이션으로 말하자면 싱글 미션이다. 여기서 주의해야 할 점은 일반 게임처럼 그래픽된 화면으로 미션이 출력되지 않는다는 점이다. 그렇기 때문에 플레이어 스스로 디렉토리 안으로 들어가도록 윈도우에서 클릭 하여 선택해야 한다.

Open Campaign

마찬가지로 캠페인 형태로 되어 있는 미션이다. 미리 마련해 준 여러 개의 전장 지역 중에 하나를 선택할 수 있으며 일반 배틀 미션보다는 훨씬 어려운 게임이 될 것이다.

Create Battle

정해진 데이터를 불러서 게임을 하는 것이 아니라 게이머 스스로가 전장을 창조해서 게임 하는 것이다. 그렇기 때문에 게이머가 어떻게 진행하느냐에 따라 새로운 시나리오가 탄생될 수도 있다. 아마도 전쟁 이야기를 자신의 임의대로 꾸며 보는 것도 상당히 재미있으리라 생각된다.

Combat Options

게임의 옵션 사항을 결정하는 것이다. 게임의 외부적 사항부터 난이도 같은 세부적 사항까지 간략하게 결정할 수 있다.

미 션

Nation

국적을 선택하는 것으로 양국의 국적을 결정하면 된다. 보통 미군부터 러시아군, 중국군이 많이 등장하게 된다.

Force Size

현재 공격력이나 방어력을 수치로 나타낸 것이다. 그리고 그 옆에는 공군이나 육군이나 하는 것 등을 결정할 수 있다.

Random Adjust

게임의 우연성을 설정하는 것으로 수치를 %로 정하게 된다.

Range to Home

작전 지역의 범위를 결정하게 된다. 그 범위가 작으면 작을수록 임무를 끝내고 귀환하기 쉬우므로 훨씬 쉬워진다.

Controller

플레이어가 얼마나 수동적으로 유니트를 이동할 것인가를 결정한다. 만약 No라고 썼을 경우에는 훨씬 수월하게 게임을 진행할 수 있게 된다.

Selection

오토매틱으로 해 놓으면, 각종 유니트 사항 등을 결정하는 것을 컴퓨터 임의로 알아서 해주게 된다.

Target

플레이어가 목표물로 하게 될 시설물을 고르게 된다. 보통 탱크나 스커드 미사일, 적의 공군이 주로 나온다. 플레이어가 이번 미션을 어떻게 만드느냐에 따라 이는 얼마든지 달라질 수 있을 것이다.

Weather

현재 배경 날씨를 정하는 것이다. 굳이 비행 시뮬레이션 게임은 아니지만 그러한 사항도 게임을 진행하는데 조금이나마 영향을 끼치게 되니 신중하게 결정하자.

각종 인터페이스 보기

일단 화면 왼쪽에 있는 두 개의 계기판을 잘 보길 바란다. 하나는 현재 비행하고 있는 전투기의 스피드 표시기이다. 그 옆에 있는 출력기를 높이면 높일수록 이 게이지가 높아진다. 그리고 그 옆에 있는 연료계는 현재 얼마만큼 연료를 소비하였는가가 나와 있다. 만약 출력을 높게 하여 장기 비행으로 가져갔다면 그 연료계가 바닥이 날 것이다. 그 아래에는 두 개의 바가 있다. 하나는 시스템이라고 써어 있는 것과 하나는 웨폰이라고 써어 있는 것이다. 기본치는 시스템으로 되어 있으므로 위에서 설명한 계기가 나와 있는 것이다. 여기서 웨폰을 택하면 무기 모두가 보이게 된다. 현재 전투기에 장착되어 있는 무기의 개수와 종류가 화면에 표시된 것이다. 그리고 그 위에는 턴 수와 현재 어떤 명령을 사용하고 있는가가 나와 있다. 물론 본 게임이 턴 수를 따지는 전략 게임이기 때문에 적은 턴 수를 가지고 상대편을 얼마만큼 공략하느냐가 주안점이 된다. 그리고 오른쪽에 보면 Bomb나 Fire Rkt, Fire ARM 같은 바가 있다. 이것은 현재 전투기에 장착되어 있는 무기의 상태를 나타낸 것이다. 만약 위의 무기가 준비되어 있다면 공격 모드에서 무기를 발사할 수 있게 된다. 하지만 탄약이 없거나 준비가 되어 있지 않으면 그 옆에 경고 메시지가 나온다. 그렇기 때문에 항상 공격하기에 앞서 이러한 무기 상태를 정확히 확인해 둘 필요가 있다. 그리고 그 아래에 보면 Action이라고 써어 있는 가장 중요한 바가 있다. 이 바는 플레이어가 그 턴 안에서 할 수 있는 일을 마치고서 다음 사람에게 턴을 넘긴다는 뜻이다. 다른 말로 풀이하자면 플레이어가 그 상황에서 설정해 놓은 명령을 실행한다는 뜻도 된다. 만약 계속적으로 Action만 누를 경우 플레이어는 그냥 앞으로 진행하는 꼴과 같으므로 적은 그 사이를 노려 엄청난 공격을 가하게 된다.

다음으로 왼쪽 중간에 보면 플라이트 스틱이 보일 것이다. 꼭 조이스틱을 위에서 아래로 쳐다본 것과 같은 물체인데 이는 현재 비행하고 있는 전투기의 방향을 조정하게 된다. 물론 그렇다고 하여 아케이드 게임처럼 비행하고 있는 전투기의 비행 방향을 바꾸기는 불가능하다. 반드시 그 턴에 들어서기 직전에, 이 방향 조작 버튼을 눌러 비행기가 움직일 해당 항로를 지정한 다음에 실행을 해야 한다.

무기 약어표

HSM • • 열추적 미사일
RHM • • 레이더 추적 미사일
Rkt • • • 로켓포
ARM • • 방사능 추적 미사일
FT • • • 연료 탱크

수많은 국가들이 참전하게 된다

아군 전투기의 이동

무기 장착 화면

미션 완수 화면

플레이어의 목적

플레이어는 게임을 하면서 정해진 브리핑대로 임무를 달성하는 것이다. 예를 들어 적의 공군을 무력화시킨다면 아군 공격력을 총출동시켜서라도 적의 공군을 궤멸시켜야 한다. 그러나 일정 시간이 지나거나 아군의 유니트를 모두 잃었을 때에는 게임 오버가 된다. 그리고 게임에 등장하는 시나리오는 시대적으로 보나 역사적으로 보나 상당히 다양하다. 한국전의 경우는 예전 6.25 동란 때를 그대로 표현해 놓았다. 등장하는 전투기 역시 무스탕 같은 전투기가 주종이고 프로펠러 전투기도 많이 있다. 이처럼 시나리오에 따라 등장하는 유니트를 충분히 활용하는 능력을 지닐 필요가 있다. 또 지상 물체의 공격 시에는 목표물에 폭탄 등을 투하하여 목표물을 파괴하면 미션을 마치게 된다. 그러나 적들의 반격이 만만치 않으므로 여기에도 관심을 기울여야 할 것이다. 만약 대규모 전투가 벌어질 경우에는 현재 플레이어가 지니고 있는 편대를 세부적으로 나눠서 임무를 분할하여 주면 좀더 게임을 쉽게 풀어나갈 수 있을 것이다.

POWER SIMUL

제트 Z

C&C 레드 얼럿의 발매를 앞두고 전세계 게이머들이 가장 관심을 가진 게임 중 하나가 바로 제트일 것이다. 그 이유는 최근 전략 시뮬레이션 게임 붐을 타고서, 많은 게이머들이 좀더 새로운 전략 시뮬레이션 게임을 원했기 때문이다. 바로 그 중의 하나가 Z이다.

Z
비트맵 브라더스

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장 르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수
발 매 일
발매중
가 격
45,000원

프롤로그

Z는 C&C와 많은 유사한 점이 있다. 스테이지 중간 중간에 보이는 동영상이며 유니트를 지정했을 때 나오는 명령어 화면이 상당히 유사한 편이다. 게이머는 Z를 하면서 주인공인 조드 장군을 도와 Z 이 행성을 차지할 수 있도록 도와주어야 한다. 주인공이면서도 상당히 코믹한 연기를 펼치는 조드 장군은 우습게도 미국 기병대 대원들이 쓰는 카우보이 모자를 쓰고 있다. 게임 내내 게이머는 조드 장군을 중심으로 적들을 혼란에 빠뜨려야 한다.

그리고 게임 방식은 거점 탈취 방식이 아닌 일종의 땅따먹기 방식이다. 그렇기 때문에 어떠한 술수가 있는 것이 아니다. 적 유니트들을 효과적으로 무력화시키는 것만이 게임을 클리어할 수 있는 유일한 방법일 것이다.

로봇 유닛의 특성 안내

그런트

지능은 낮은 편이고 속도는 보통이다. 가장 기본적인 유니트로서 비록 약한 편이지만 이를 잘 이용하여 인해 전술을 쓰면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

사이코

수류탄 전문 투하 로봇으로 원거리에서도 상대편을 무력화시킬 수 있을 만큼의 능력을 지니고 있다.

오프닝 화면

또 기관총을 사용하기도 하는데, 사이코가 쓰는 기관총은 그 연발 능력이 최고 수준이다.

터프

터프 가이 답게 미사일을 사용하여 상대편 진지를 단 한방에 흔들 수 있는 능력을 지니고 있다.

스나이퍼

최고의 저격수답게 지능이 최고 수준이다. 따라서 자동 조종 상태에 놓아도 자기 스스로 목적지까지 가서 특수 임무를 완수할 수 있다. 그리고 꽤 먼 거리에서도 정확히 목표물을 제거할 수 있는 사격술을 지니고 있으므로 굳이 적이 있는 위치까지 접근하지 않더라도 적을 무력화시킬 수 있을 것이다.

파이로

화염 방사기를 갖고 있는 유니트이다. 이 화염 방사기는 그 위력이 전방 몇 미터 안에 있는 적들을 그대로 화염에 휩싸이게 할 수 있다. 또 파이로를 여러명 뭉쳐서 놓을 경우에는 그 화염 방사기의 위력이 배가가 되어 적의 중대형 탱크까지도 단 한방에 물리칠 수 있다.

레이저

가장 최고 수준의 로봇으로서 이를 유지하는 비용만 하더라도 엄청나다. 하지만 장갑력이 낮아서 상대편의 공격에 죽을 수 있다. 따라서 항상 레이저 로봇 주위에는 보병들을 배치하여 이를 지원하도록 하자. 이 레이저 로봇은 후반부에 들어가서 그 위력을 더하게 되는데 이를 제대로 사용하기 위해서는 고급 기술이 필요하다.

각 시나리오의 공략 방법

시나리오 1 (Virgin Soldiers)

가장 기초적인 시나리오로서 난이도가 크게 높지 않으므로 가벼운 연습이 될 것이다. 화면 주위를 살

발진하는 우주선

타이틀

메인 메뉴

바보스러운 캐릭터의 모습

나중에는 이 깡통이 폭발해 버린다

펴보면 적의 포대가 배치되어 있을 것이다. 이 포들을 아군의 손안에 넣도록 한다. 그리고 그 포들은 굳이 마우스로 하나하나 클리어할 필요없이 아군 유니트들을 시켜서 주위에 돌아다니기만 해도 자동적으로 아이템 박스 안으로 들어올 것이다. 그 다음에 아군 부대를 둘로 나누도록 한다. 한쪽 부대는 방어를 담당하고 다른 한쪽 부대는 공격을 담당한다. 그러면 차량을 생산하는 공장이 보일 것이다. 이 부근으로 전진하여 유니트를 배치시키면 다음 시나리오에서 많은 도움이 될 것이다.

시나리오 2 (Psychos)

시나리오의 제목 그대로 적의 새로운 유니트인 사이코가 등장한다. 아까 얻어 놓았던 포대를 전진 배치시켜 공격력을 강화시킨다. 별다른 특징이 없는 시나리오이며 시나리오 1과 마찬가지로 방어 라인을 구축하면서 적을 하나하나 제거해 나가면 가볍게 끝낼 수 있을 것이다.

시나리오 3 (Death Valley)

국내 CF의 배경이 되었던 데스밸리를 중심으로 펼쳐지는 시나리오이다. 우선 이 지역에는 10개의 구역이 있다. 중앙 라인에 방어 부대를 배치시켜 적들이 중앙으로 침투하지 못하도록 하자. 그 다음에 서서히 서쪽에서부터 적의 진지로 쳐들어 나가다 보면 시나리오를 클리어할 수 있다.

시나리오 4 (Desert Islands)

적의 탱크 유니트들이 계속 밀려 내려온다. 특히 게이머가 관할해야 할 지역이 늘어났으므로 이리저리 돌아다녀야 할 것이다. 그리고 여기서 얻는 유니트 중에 가장 유용하게 쓸 수 있는 것이 경전차일 것이다. 이 경전차를 곳곳에서 모아서 하나의 탱크 부대를 이루도록 한다. 어느 정도 유니트가 모인 다음에는 적의 생산 라인을 점령하도록 한다. 그러면 나중에 유니트를 생산하여 늘리는데 많은 도움이 될 것이다.

시나리오 5 (Hot Nuts)

배경이 바뀌어 분화구가 이리저리 널려 있는 용암 지대에서 플레이를 하게 된다. 지형이 난코스여서 유니트 이동이 자유롭지 못할 것이다. 이때에는 지도를 보고서 어떻게 진행할 것인가 전략을 세우도록 한다. 그 다음에 지나쳐야 할 거점을 중심으로 하나하나 깃발을 획득하도록 하자. 적들의 난이도는 앞의 시나리오와 비슷한 편이다.

시나리오 6 (Sooty Bolts)

화면 서쪽을 자세히 보면 적의 경전차가 무리를 지어 있을 것이다. 이들을 하나 하나씩 탈취하여 아군의 공격력을 증대시키자. 그러나 적들 역시 그 탱크들을 차지하려고 노력을 한다. 따라서 탱크 소유권을 두고 아군과 적군은 혈투를 벌이게 된다. 여기서 그 경전차들을 적군에게 빼앗기게 되면 전세가 불리하게 되므로 유니트를 먼저 확보하는데 주안점을 두도록 하자.

시나리오 7 (Pyro Technics)

이제 게이머는 화공전을 펼쳐야 할 판이다. 바로 화염 방사기가 등장하기 때문이다. 화염 방사기는 원거리에서도 적을 무력화 시킬 만큼 위력적이다. 하지만 유니트를 개발하고 생산하는데 많은 비용과 시간이 들어가게 된다. 그러므로 화염 방사기는 일단 접어 두고 중전차를 이용하자. 중전차는 경전차에 비해 기동력은 떨어지지만 강한 장갑력을 갖고 충분한 화력을 지니고 있으므로 적의 거점을 박살내는데는 더없이 안성맞춤이다.

시나리오 8 (Molten Combat)

이제 제트의 초반부는 끝나고 본격적으로 피튀기는 전투가 시작된다. 무엇보다 난이도가 한층 높아져서 적과의 싸움은 정말로 치열하다. 게이머의 목적은 적의 방어 라인을 뚫고서 공장을 확보하는 것이다. 그리고 중간 중간에 보면 많은 탱크 유니트들이 널려 있다. 이를 먼저 확보하기 위해 기동력이 좋은 유니트들을 출동시켜 적보다 먼저 확보하도록 한다. 그러면 적들의 경전차와 전투를 벌이게 되는데 적과 무척 거리가 가까워 빠르게 마우스를 클릭하지 않으면 그대로 화염에 휩싸이게 된다. 따라서 발빠른 민첩성을 이용해 적을 후방에서 찌르는 전법을 구사하자. 그리고 서쪽에는 적의 기지가 있다. 아군 유니트 무리를 계속 몰아가면서 적의 거점을 부수도록 하자.

시나리오 9 (Slippery Jim)

화면 배경이 바뀌어 빙하 지대에서 전투를 펼치게 된다. 우선 장갑차에 유니트를 탑승시킨 다음에 공격하도록 하자. 장갑차는 그 하나로 보면 보잘 것 없는 유니트이지만 일단 로봇이 탑승하게 되면 빠른 기동력과 강한 공격력을 함께 보유하게 된다. 시나리오의 난이도는 시나리오 8보다 약간 낮은 편이므로 새로운 배경에 적응하는데 더없이 좋다. 설원 지대 역시도 이동하는데 많은 어려움이 따르므로 미리 미리 충분한 이동시간을 확보해 두도록 하자.

POWER SIMUL

게임의 테크닉

1. 적의 공장을 빼앗아 유지하는 것만이 최선의 방법은 아니다. 공장을 빼앗을 경우에는 그것을 이용해 아군 유니트를 증강시킬 수 있다. 하지만 이 경우 적이 다시 쳐들어오므로 이를 방어하는데 또다시 많은 유니트를 소비해야 한다. 어떨 때에는 득보다도 실이 많을 때가 있다. 그러므로 그때그때 공장의 소유여부는 게이머가 상황을 판단하여 결정해야 할 것이다.

2. 리얼타임 전략 게임의 특성을 제대로 알고서 빠른 시간내에 적을 무력화시킬 수 있는 방법을 찾아야 한다. 턴수를 계산하고 전략을 생각할만한 시간이 주어지지 않는다. 각 시나리오를 안전하게 통과하기 위해서는 무엇보다, 유니트를 적절히 배치시켜서 안정된 전술을 구사할 수 있어야 할 것이다.

3. 적의 기지를 가장 빨리 칠 수 있는 방법을 모색하자. 게임을 플레이어 하는데는 여러 가지 전법이 있을 수 있다. 하지만 그 전법은 각 시나리오 마다 그때그때 달라지게 된다. 무엇보다 지도 모드를 보고서 적이 몰려있지 않은 곳을 중심으로 적의 진지로 쳐들어 나가자. 그리고 가능한한 전투를 줄여서 아군 유니트의 피해를 최소하는 것이 좋은 방법이라고 할 수 있다.

4. 크레인을 사용하면 공장을 재건하거나 다리를 재건할 수 있다. 하지만 다리를 재건한다고서 반드시 좋은 것은 아니다. 공격력이 강할 때에는 아군 유니트가 이를 통해서 적진으로 쳐들어갈 수 있지만 공격력이 약할 때에는 도리어 적이 다리를 통해서 쳐들어오게 된다. 방어력이 강하면 이를 막아낼 수 없지만 방어력이 나쁠때에는 도리어 적에게 공격할 수 있는 기회만 제공하게된 꼴이므로 상황 판단을 잘하여 다리를 재건하는 여부를 결정하도록 하자.

시나리오 10 (The Wall)

시나리오가 시작되자마자 공장이 있는 위치를 체크해 보자. 그 공장 중에서 로봇 유니트를 생산하는 공장이 보일 것이다. 그 부근으로 유니트들을 진격시켜 공장을 탈취하도록 하자. 그러면 더욱더 많은 로봇 유니트들을 생산할 수 있을 것이다. 다음으로 적의 공격을 받게 된다. 그런데 적은 새로운 무기를 지니고 있다. 바로 곡사포인 것이다. 명중률은 낮은 편이지만, 얼마든지 후방에서라도 아군의 주력 탱크 부대를 완전히 박살낼 만한 무서운 무기이다. 따라서 경전차를 이동시키다가 적의 곡사포 공격에 맞아 탱크를 잃기보다는 장갑력이 강한 중전차를 진격시키자. 그 뒤를 경전차가 따르면 중전차는 충분히 총알받이 역할을 할 수 있을 것이다.

시나리오 11 (Chilly Willy)

일단 화면 위쪽에서부터 적들이 빠른 속도로 아군 기지가 있는 쪽으로 진격해 들어온다. 이때 그냥 전투를 벌이면 적의 엄청난 대군에 밀려 패배하게 된다. 따라서 유니트를 증강시킬 방법을 찾아보자.

화면 왼쪽을 보면 탱크와 장갑차가 일렬로 서 있는 것을 볼 수 있다. 여기서 모든 병력을 거기로 이동시키면 적은 아군의 기지를 공격해 들어온다. 따라서 일부 병력만 이동시켜서 유니트들을 획득해 놓은 다음에 다시 방어 라인을 구축한다. 충분히 유니트들을 갖추었다면 적과 맞붙어도 별 무리가 없을 것이다. 적의 요새는 처음으로 가장 위쪽에 위치하고 있다. 기동력 있는 유니트들을 총동원시켜 적의 진지를 향해 진격하도록 한다. 그러다가 보면 아군의 공격력이 적을 압도하여 시나리오를 클리어할 수 있을 것이다.

시나리오 12 (Heavy Metal)

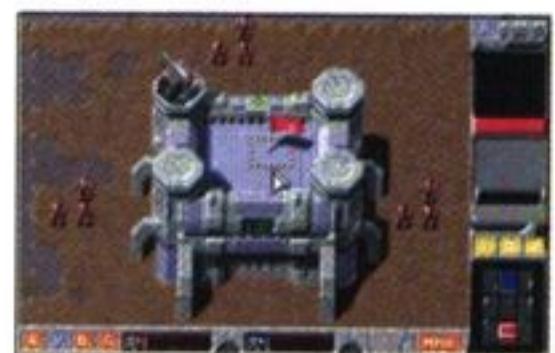
이번에는 게이머가 얻을 수 있는 유니트들의 대부분이 적의 진지 쪽으로 몰려 있다. 그렇기 때문에 제아무리 발빠른 유니트들을 보내도 적보다 한 발짝씩 늦게 된다. 그래도 그 유니트들을 적에게 모조리 빼앗기면 전세가 일순간에 기울게 된다. 적에게 유니트 수에 있어서 밀리는 한이 있더라도 유니트를 확보하는데 주력을 하도록 한다. 일단 게이머의 진지에서 가까운 쪽의 유니트들부터 하나하나 수집하도록 한다. 그리고 나서 오른쪽 상단에 있는 차량 생산 공장을 부수도록 한다. 공장을 파괴했으면 중전차를 배치시킨 다음에 오른쪽으로 병력을 이동시킨다. 그러면 또다른 공장이 하나 보일 것이다. 이 공장 역시도 보이는 즉시 파괴시키도록 한다. 이제 적들은 더이상 유니트를 생산할 공장이 없게 된다. 남은 병력이 오합지졸로 이리저리 흩어지게 되므로 이것을 노려 적을 제거한다. 그러면 게이머는 당당하게 적의 요새에 들어설 수 있게 되며 텅빈 적의 요새를 점령할 수 있다.

시나리오 13 (Hot'n Steamy)

게임 배경 화면이 다시 바뀌었다. 이번에는 정글 지대인데 생각지도 못한 적들이 나와 괴롭힌다. 바로 정글에 살고 있는 동물이다. 이들은 아군이고 적군이고 간에 자신들이 살고 있는 지역

시나리오 클리어 화면

모선이 착륙한다

기지를 사수하라

조크 장군의 당당한 모습

아외 촬영장인가?

을 지나갈 때 그대로 잡아먹는다. 따라서 이들 역시도 고려해야 할 판이다. 우선 적들도 빠른 시간 내에 작전을 끝내려고 속전 속결식으로 나온다. 그러므로 아군들도 이에 적절히 대응해야 한다. 기동력 있고 파워 있는 유니트를 전방에 배치시킨 다음에 밀려들어오는 적들을 상대하도록 한다. 그리고 최후의 순간에 아래와 왼쪽 방향에서 치고 들어가면 적들은 순간적으로 전열을 잃고서 이리 저리 흩어지게 된다. 무엇보다 빠른 기동력으로 결판이 나는 시나리오이다.

시나리오 14 (Restoration)

먼저 중간 아래 부근에 있는 7개의 구역을 점령하도록 한다. 구역의 정리가 끝나면 위쪽에 보이는 공장으로 진격하도록 하자. 그러나 적들은 자신들의 중요 시설물이기 때문에 많은 병력을 시켜 필사적으로 방어하려고 한다. 일단 방어하려는 적의 병력을 물리치고 공장을 파괴하자. 이번 시나리오부터는 크레인이라는 유니트가 등장하게 된다. 이 유니트는 내구력 자체가 강하기 때문에 적의 웬만한 공격에도 걱정이 없다. 공장을 파괴했으면 크레인을 사용해 재건하면 아군의 유니트들을 생산하는데 큰 도움이 될 것이다.

시나리오 15 (Swamp Fever)

적의 진지와 아군의 진지 사이에는 끊어진 다리가 하나 있다. 이 다리 앞을 지키도록 하자. 적은 다리를 복구하여 다리를 넘어 아군 진지로 진격하려고 한다. 그러나 아군 전세가 유리하다면 먼저 다리를 고쳐서 적진을 뚫을 수 있다. 하지만 이 방법은 상당히 위험이 따른다. 그렇기 때문에 일단 다리를 끊어진 상태로 놔두고서 적의 공장부터 치도록 하자. 공장을 파괴하고서 왼쪽 상단에 있는 공장을 점령하도록 한다. 이때 다른 한편에서는 아군의 공병대를 시켜 적진으로 쳐들어갈 방법을 모색해 본다. 하지만 적들도 이쪽에 엄청난 병력을 배치해 놓았기 때문에 쳐들어가기가 쉽지만은 않을 것이다. 양군이 서로 엄청난 피해를 보는 전면전이 될 것이다.

시나리오 16 (Light Brigade)

일단 적이 밀려들어오는 것은 대형 전차를 시켜 막도록 한다. 그 다음에 화면 왼쪽으로 진격하다 보면 차량 생산 라인을 발견할 수 있을 것이다. 이번 시나리오부터는 미사일이라는 새로운 유니트가 등장하게 된다. 이 미사일은 삽시간에 상대편 공격 라인을 무력화시킬 정도로 무서운 화력을 지니고 있다. 잠시라도 한눈을 팔다가는 탱크 몇 대를 날려 먹을 수 있을 것이다. 무엇보다 이 미사일 발사기를 상대편보다 빨리 찾도록 하자.

시나리오 17 (Car Park)

우선 지도를 잘 살펴보도록 하자. 그러면 아군과 적군을 이어주는 4개의 라인이 놓여 있을 것이다. 이 라인을 아군 방어군을 시켜 완전히 봉쇄하도록 한다. 그런 다음에 나머지 병력을 시켜서 적의 허를 찌르도록 하자. 시나리오 이름이 주차장인만큼 주차장에서 많은 전투를 벌이게 된다. 상대편 주차장으로 넘어가기 위해서는 끊어진 다리를 복구해야 한다. 이때에 크레인을 사용하면 다리를 쉽게 복구할 수 있을 것이다. 주차장을 모두 점령하면 여러 개의 공장을 한꺼번에 얻게 될 것이다. 그 공장에서 생산되는 유니트들을 중심으로 시나리오를 풀어 나가도록 하자.

시나리오 18 (Bridge Game)

이름 그대로 많은 다리가 등장한다. 적과 아군이 대치하고 있는 중간에 끊어진 다리가 하나 있을 것이다. 따라서 적은 더 이상의 지원 부대가 게이머의 진지로 들어오지 못한다. 따라서 게이머는 현재 있는 위치를 중심으로 많은 거점을 확보하게 될 것이다. 그러나 적은 금새 갖고 있는 크레인으로 다리를 복구하고 쳐들어온다. 이때를 기다려 다리 아래에 중화기를 배치하자. 그런 다음에 적이 하나하나 넘어올 때마다 사냥을 하면 더욱 재미있을 것이다.

시나리오 19 (Mayhem)

드디어 적들은 총공세를 펼쳐 들어온다. 꼭 대 난투극처럼 양측이 엄청난 희생을 하면서 대 접전을 펼치게 된다. 이번 시나리오부터는 레이저 광선을 쏘아대는 레이저 로봇들이 등장한다. 여태까지의 무기와 달리 그 발사 속도가 빠르게 파괴력 또한 높기 때문에 무시무시하다. 일단 왼쪽 맨 위에 있는 로봇 생산 공장을 점령하자. 그리고 오른쪽 아래에 있는 차량 생산 공장을 파괴시킨다. 괜히 공장을 통해 유니트를 생산하려고 하다가는 적들이 가만히 놔두질 않는다. 그러므로 모조리 공장을 파괴시키는 편이 속이 편할 것이다. 적의 생산 라인을 대부분 파괴했다면 이제 흩어져 있는 유니트들을 모으자. 양측이 많은 피해를 입었기 때문에 모두 지쳐 버린 상태일 것이다. 서서히 적의 요새를 향해 진격을 하자. 적의 요새가 나오면 가장 강력한 화력을 지닌 유니트들을 전진 배치시켜 단 한방에 날려 버리도록 하자.

폭탄이 터지면서 적들은 우주 밖으로 사라진다

엔딩화면

승리를 재확인하는 모습

파편이 사방으로 튄다

시나리오 20 (Z)

드디어 마지막 시나리오에 도착했다. 화면 우측으로 나가도록 한다. 그러나 적은 이를 보고서 게이머를 향해 사정없이 공격해 들어온다. 하지만 이에 개의치 말고 계속 나가도록 하자. 여기서 끊어진 다리를 하나 만나게 되는데 적의 거점을 쳐야 하므로 이 다리를 수리하도록 한다. 다리를 수리한 다음에 다리를 건너가면 적들은 총 공세를 펼쳐 온다. 미사일 발사기같은 유니트들 이용해서 먼 거리에서 적을 요격하자. 이 미사일은 한꺼번에 3발씩 나가게 되는데 일석삼조의 효과도 볼 수 있을 것이다. 중간 중간에 보면 미사일 보충 유니트들을 발견할 수 있을 것이다. 이것 또한 얻어 놓도록 하자. 그렇게 하여 적의 진지를 쳐들어가면 여태까지의 고생을 보답해줄만한 엔딩 화면을 볼 수 있을 것이다.

풀 모션 비디오 어드벤처 게임

필립말로우, 프라이빗 아이

장르 어드벤처	제작사 바이온 프레이스 미디어	
12월 예정	486 이상	마우스 필수
윈도 95	8메가 이상	미 정

프라이빗 아이는 최근에 발매된 풀 모션 비디오 게임으로 실지 밴드가 연주한 사운드 트랙을 포함하고 있는 게임이다. 그리고 각종 효과 모션을 갖고 있는 본격 어드벤처 게임이다. 이 게임은 예전에 발매된 핏폴이란 윈도 95 전용 게임과 발매시기를 다르게 하기 위해 오랜 기간 잠들어 있었다가 이번에 빛을 보게 되었다.

애니메이션 그래픽 기법을 사용한 이 게임은 거의 딕 트레이시 영화와 같이 보인다. 게임의 배경이 1940년대의 길거리를 그 주배경으로 하기 때문에 게임 분위기를 내기 위해 중절모를 쓴 신사이며 당시에 등장했던 모든 배경 화면이 총동원됐다.

게임에 나오는 음성 사운드는 40년대 라디오 쇼에서 나왔던 스타일 그대로 전문 성우가 녹음하였다. 그래픽과 사운드가 함께 어울려서 40년대 미국의 분위를 한껏 돋구워주고 있는 것이다. 게임에는 두가지 모드가 존재한다. 하나는 게임의 오리지널 스토리 대로 진행하는 것이고 다른 하나는 아직 공개되진 않았지만 필립 말로우의 동작을 알리기 위한 색다른 모드가 존재한다.

게임의 등장 인물인 인기 상승의 여배우, 암살단, 경찰 등은 게이머에게 오리린이 사라진 배경에 대한 실마리를 제공해줄 것이다. 게이머는 이제 그러한 사람들에게 고용되어 그 단서를 찾기 위해 여러 장소를 뛰어다녀야 한다. 정결하게 정돈되어 있는 인터페이스는 게이머가 각종 모드를 체크하기 쉽게 도와준다.

예를 들어 정보를 얻기 위해 라디오를 들어야 하며 또 전화로 메시지를 들어야 한다. 또 게이머가 항상 갖고 다니는 로그북으로부터 각종 아이템들이나 사람들에 대한 정보를 알 수 있다. 그리고 게이머가 획득한 정보를 다시 찾는데는 별 무리가 없다. 왜냐하면 게이머가 얻은 아이템들이 항상 다이어리 안에 포함되어 있기 때문이다. 게이머의 사무실에는 게이머의 총부터 각종 범죄 정보, 게이머가 찾은 정보들이 항상 담겨져 있기 때문이다. 또 거기에는 범죄 사진까지 함께 담겨져 있으므로 이전 정보들을 찾는데는 아무런 무리가 없다.

프라이빗 아이는 고전적인 소재를 가지고 게임의 스토리를 만든 좋은 예라고 할 수 있다. 보통 대작 게임들이 갖고 있는 중요한 면모를 이 게임은 다 가지고 있다고 해도 과언이 아니다. 매우 기본기에 충실히 했다는 느낌이 드는 게임이다. 게임을 하기 전에 비디오 가게에 가서 1940년대 영화를 한 번 보기 바란다. 그러면 게임의 분위기를 이해하는데 더없이 좋을 것이다.

엿보기 좋아하는 사람이 즐기는 게임

보이어 2(Voyeur 2)

장르 어드벤처	제작사 필립스 미디어	
12월 예정	486 이상	마우스 필수
도스	8메가 이상	미 정

많은 조사 끝에 우리는 드디어 코미디 스타가 어디서 죽었는지를 발견하게 된다. 그것은 할리우드 근처의 한 거리 위의 지점이었다. 그것은 러브 보트나 환타지 섬 같은 서사시의 작품 속의 이야기를 반복하는 것과 같은 이치이다. 지금 게이머는 인터랙티브 CD-ROM 게임의 진수를 보게 될 것이다. 게임의 이야기는 제니퍼 오닐과 데이비드 고흐, 데니스 웨버가 그들 자신을 찾는 브와저라는 게임을 하게 되는 데서 시작되게 된다.

게이머는 마우스를 클릭하면서 각종 비주얼을 보면서도 게임을 쉽게 풀어나갈 수 있도록 인터랙티브 모드가 잘 구성되어 있다. 그리고 게이머가 어떻게 게임을 풀어나가느냐에 따라 다양한 게임 경로가 지정되게 된다. 게임은 에버트 쿠슬러 박사가 누군가에서 죽게 되는 데서 더욱 미궁속으로 빠져들게 된다.

만약 게이머가 그것을 막지 못하면 주인공인 오닐 또한 죽게 된다. 또 룸과 룸으로부터 게이머는 많은 캐릭터를 따르게 될 것이고 사람들간의 대화 내용을 잡아내야 한다. 그리고 캐릭터를 보게 되면 그들의 지저분한 면을 많이 보게 될 것이다. 게임이 인터랙티브 게임이기 때문에 만약 게이머가 잘못된 장면을 보게 된다면 파워가 다 떨어질 것이고 다시 처음 부분으로 되돌아가게 될 것이다. 따라서 체력이 다 떨어지기 전에 등장 인물의 중요한 대사를 찾아내도록 하자. 또 중요한 일을 끝내고 나면 약간의 야한 장면(?)을 반복해서 보게 될 것이다.

사실 게임에는 섹스나 폭력에 관한 장면이 많이 있다. 아마도 국내 출시에 심각한 영향을 미칠 것으로 보여지는데 그러나 게임을 진행하는데 꼭 필요한 부분이므로 삭제란 있을 수 없다. 따라서 과연 국내에 출시될 수 있는 여부는 정말 불투명 하다.

만약 게이머가 각종 거점을 끝내게 되면 좀 더 재미있는 것을 찾을 수 있을 것이다. 게이머의 바램은 코주부가 되는 것이고 더욱더 훔쳐보는 심성을 느끼게 될 것이다. 본 게임은 정말로 인간이라면 누구나 갖고 있는 훔쳐보기의 욕망을 다시 한 번 게임으로 실현시켜 주는 게임으로서 본격 인터랙티브 게임의 묘미를 안겨줄 것이다.

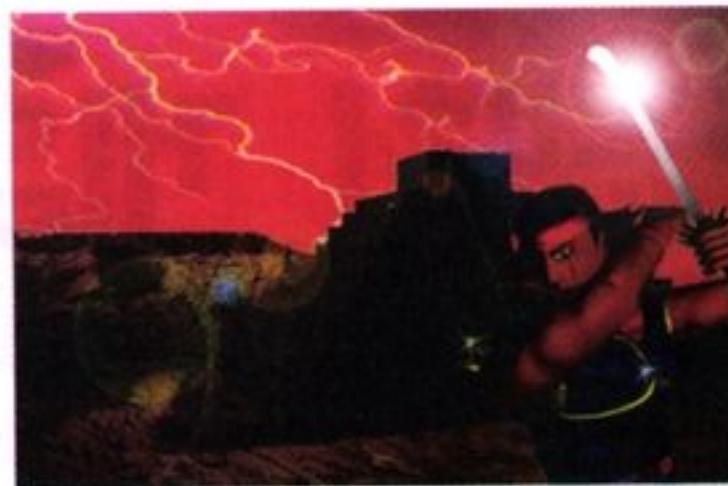
한국형 어드벤처 게임

최후의 기회

장르 어드벤처 제작사 시엔아트
유통사 씨엔아트(02-872-3820)

12월 중순 예정	486 이상	마우스 필수
도스	8메가 이상	미 정

먼 옛날 쥬신이라는 신이 인간들과 생물들을 만들어서 천상 낙원이라는 곳에서 살도록 하였다. 인간들은 쥬신이 주신 평화롭고 눈부시도록 아름다운 천상 낙원에서 하루도 부족함이 없이 행복하게 살고 쥬신은 그런 인간들이 만족하는 모습에 더욱 인간들을 사랑하게 되었다. 그러다 극소수의 인간들이 천상 낙원이라는 작은 울타리를 쥬신이 인간을 가두는 감옥으로 인식을 하게 된다. 그들은 철마다 움직이는 새를 보며 다른 세상을 꿈꾸게 되어 결국 모로 도라는 인물을 내세워 쥬신과 담판을 짓게 된다. 처음엔 그들의 날개를 달라는 부탁을 거절하던 쥬신은 그들이 자꾸 원하게 되자 하는 수 없이 그들에게 새와 똑같은 날개를 주게 된다. 날개 인간이 된 그들은 쥬신이 축복한 땅을 떠나서 사막을 횡단하게 된다. 자신을 배반한 날개 인간이었건만 쥬신은 그들이 다시 천상 낙원으로 돌아올 수 있는 유일한 구원의 길을 예비해 놓는다. 신의 사랑이었을까. 처음 기세좋게 천상 낙원을 떠났던 날개 인간들은 사막이라는 혹독한 자연조건앞에서 죽어가는 동료들의 모습이 현실임을 느끼게 된다. 뜨거운 열기로 인해 날수조차 없는 날개 인간들은 버려진 땅에서 새로운 삶을 시작하게 된다.

처음엔 쥬신에게 사죄의 예배를 드리던 인간들은 날개가 더 이상 필요가 없게 되어 퇴화되자 쥬신이라는 신 자체를 잊어버리기 시작했다. 그리고 자신들에게 필요하고 두려운 존재인 태양과 비, 그리고 자연의 갖가지를 섬기게 되었다. 이렇게 섬기는 것에 따라 나뉘어 다른 종족이 되어 버린체 서로 이권을 차지하기 위해서 싸우기 시작하자 제일 힘이 약했던 쥬신 왕국은 쥬신이 예비를 했던 구원을 믿게 되었다. 그리고 구원을 실현시킬 온누리라는 거대하고 아름다운 하얀 날개를 가진 구원자가 탄생한다. 그러나 그의 구원은 실패를 하게 되고 태양 왕국의 전설적인 왕인 페가왕의 공격으로 쥬신 왕국은 멸망을 하게 된다. 또한 페가왕은 쥬신 왕국의 신단을 이용하여 오히려 천상 낙원으로 진격을 할 꿈을 꾸게 된다. 이제 쥬신 왕국의 구원에 실패를 한 온누리에게는 쥬신왕국을 구할 마지막 기회가 주어진다.

새로운 시도, 체력치와 시간의 제약

주인공인 온누리에게 체력치가 주어졌다는 것이 우선 가장 큰 변화 점이다. 기존의 어드벤처에서는 볼 수 없는 이 요소는 게임을 하는 게이머에게 손에 땀을 쥐어주는 요소가 아닐 수 없을 것이다. 또 시간의 제약을 두어서 예를 들어 온누리가 감옥 성으로 선지자를 구하러 들어가는 시점부터 시간의 모래가 작동하기 시작한다. 주어진 시간은 단지 3일. 온누리는 감옥 성으로 들어가기 전부터 있게 되는 난관들을 모두 뛰어넘어서 마지막으로 선지자를 구해야 하는데 감옥 성에 존재하는 난관들을 뚫기 위해서 아이템을 쓰거나 피해야 한다. 이때 상황에 맞지 않는 아이템을 쓰면 체력치가 많이 떨어지게 되고 결국 체력치 관리를 잘 못하면 다시 성밖에서부터 다시 시작해야 한다.

맥용으로도 제작되는 국산 어드벤처 게임

무제

장르 어드벤처 제작사 시엔아트
유통사 씨엔아트(02-872-3820)

97년 1월 예정	486 이상	마우스 필수
도스	8메가 이상	미 정

코믹 CARTOON 식의 그래픽

작은 마을은 4가지 에피소드를 가지고 옴니버스 식으로 진행되는 스토리를 갖는다. 그 이야기의 시작은 너무나도 평범하지만 거기에는 뜻밖의 크고 작은 사건들이 일어나게 되는데...

조그마한 마을에 살고 있는 초등 학교 6학년인 김민을 주인공으로 이야기가 시작된다. 손재주가 좋아서인지 기계를 잘 다뤄 자그마한 로봇(요요)을 데리고 다닌다. 그런데 이 로봇의 유일한 취미는 주인공에게 장난치는 것, 가끔 쓸만한 조언하여 어려운 상황에서 주인공을 도와주기도 한다. 여름방학을 맞이한 주인공이 요요가 우연히 찾아낸 예전의 아버지 사진을 발견하고 아버지의 영혼을 만나게 된다. 그런데 무슨 영문에선지 마을에 재앙이 찾아올 것이라는 예언을 하고 사라진다. 이것이 앞으로 게임 진행을 하는데 어려움이 찾아온다는 불길한 예감을 나타내 준다. 급기야 마을에 수상한 폭력범이 나타나 공포를 주고 자신의 형에게도 좋지 않은 일이 생기게 된다. 어

렸을 때 자신을 구해 준 형을 돕기 위해 마을 곳곳을 다니며 폭력범을 잡아 현상금을 받아야 하지만 그렇게 쉽지만은 않다. 마을을 살피다 보면 고철 덩어리만 쌓아 두는 고철 상이 있는 곳에서 이상한 노인을 만나게 된다. 또하나의 불행이 찾아온 듯 물을 끔찍이 싫어하는 요요가 마을의 장난기 많은 아이들로부터 물벼락을 맞아 점점 고철 덩이가 되어 간다. 다행히 박사의 조언으로 요요를 살릴 방법을 알게 되고 마을 곳곳을 찾아 자료들을 구해 와 살려준다. 이렇게 이 이상한 노인을 알게되었을 때는 더 이상의 불행한 일이 없을 줄만 알았지만 아버지의 영혼이 말한 진짜 재앙이 닥쳐오게 된다 . 마을 곳곳에 갑자기 원인을 알 수 없는 수많은 영혼들이 출몰하여 사람들을 공포에 떨게 한다는 말을 요요가 해준다. 박사의 도움으로 발명 중이던 영혼을 잡는 무기를 완성하여 미친 듯이 사람들을 괴롭히는 영혼을 잡아들이게 된다. 그러나, 하필이면 그 잡힌 영혼 속에 전에 만났던 아버지까지 잡혀 있을 줄이야..

어떻게 해야지만 아버지만 구해 낼 수 있을까?

어드벤처 게임 모음집

지난 호 비행 시뮬레이션 게임의 소개에 이어 이번에는 어드벤처 게임을 소개하려고 한다.
어드벤처 게임은 국내에서 그리 인기있는 장르는 아니지만 게임 매니아들이라면
한번쯤 보고 지나도 괜찮을 것이다.

툰스트럭 (Toonstruck)

이번에 소개하는 게임은 이번에 다가올 겨울 방학을 뜨겁게 달굴 굉장한 어드벤처 게임이다. 툰스트럭은 어드벤처 게임으로 유명한 버진(Virgin)이 내놓은 작품으로 대화식의 어드벤처 게임이다. 게임을 개발하는데 2년 반 이상의 시간이 소요되었으며 가장 회사내 우수한 제작팀에 의해 제작되었다. 3차원으로 제작된 게임에서 게이머는 드류 블랭크(Drew Blank-크리스토퍼 로이드의 음성과 모습으로 나타난다)의 역할을 맡게 된다. 드류 블랭크는 플러피 번번 쇼를 맡고 있는 샘 스쿨츠 스튜디오의 만화 제작자이다. 어느 화창한 날 샘 스쿨츠(벤 스타인이 연기하는 인물)가 게이머를 사무실로 부른다. 게이머, 즉 드류는 상당히 의기 소침한 상태인데 운좋게도 스쿨프로 받은 새로운 과제가 아주 절실히 필요하다는 말을 듣게 된다. 드류는 이런 특이한 발상을 갖고 사무실로 간다. 사무실에서 신경 쇠약으로 고생하지만 드류는 상상의 세계에서 상상의 나래를 편다.

게이머가 플럭스(댄 카스텔라네타가 목소리를 맡았다)를 만나는 곳은 툰 월드(Toon World-영화로서 래빗에서 나오는 공간과 비슷한 곳이다)이다. 플럭스는 게이머가 가장 만들고 싶어하는 만화 캐릭터인데 그는 이 게임에서 게이머의 동료 역할을 한다.

게이머는 툰 스트럭 세계가 현재 아주 위험하다는 것을 듣는다. 좀 더 자세히 말하자면 친절하고 선의의 왕, 휴 왕(King Hugh)에 의해 다스려지는 왕국인 큐토피아(Cutopia)가 위험하다는 것을 알게 된다.

그리고 휴 왕이 게이머의 도움이 절실하게 필요하다는 것을 알게 된다. 아주 깜찍하고 사랑스런 세계인 큐토피아는 악의의 나라의 리더인 카운트 네파리오스에 의해 점점 악하게 되고 있는 것처럼 보인다.

네파리오스는 말레볼레이터를 만든 장본인이며 악하지 않은 것을 악하게 하는 사람이다. 휴 왕은 게이머가 커티파이어(말레볼레이터와 정반대의 성격을 갖는 것, 즉 악한 것을 선하게 만드는 것)를 제작하기를 간절히 원한다. 휴 왕은 이 커티파이어를 갖고 악함을 몰아내고 세계의 균형을 가져오고자 한다. 불행하게도 게이머는 당신이 섬기고 있는 휴 왕이 진짜 휴 왕이 아니라는 것을 발견하게 되고 진짜 휴 왕은 납치되었다는 것을 알게 된다.

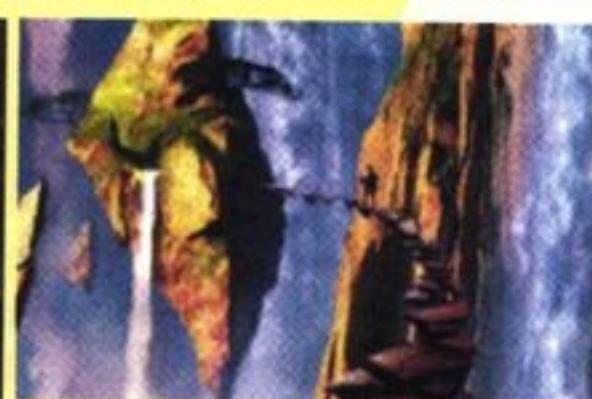
이 게임의 특징으로 아주 이상야릇한 수많은 게임 시나리오와 퍼즐들을 들 수 있다. 이 모든 것은 60000프레임의 애니메이션으로 구성되어 있으며 보통의 게이머가 이 게임을 마칠려면 적어고 15시간에서 20시간의 시간이 소요된다. 완벽한 균형을 가진 게임을 만들기 위해 애니메이션과 음악에 아주 큰 노력을 기울였다.

툰스트럭

옵시디언 (Obsidian)

옵시디언에서 게이머는 릴라(Lila)이다. 게이머와 파트너(맥스)는 방금 막 아주 거대한 프로젝트(세렉스 프로젝트)를 마친 과학자들이다. 세렉스 프로젝트에서 당신과 당신의 파트너는 슈퍼 미세 과학기술을 이용한 컴퓨터를 제작하였다. 이 컴퓨터는 지구의 대기를 감시하는 능력을 갖는다. 그러나 이 컴퓨터를 인공위성처럼 우주로 보내게 되면 지구 대기의 불순물을 감시하는 수준에서 머무는 것이 아니라 지구의 생태계를 재조절하는 역할도 할 수 있게 된다. 이것은 우리가 자주 쓰는 자연의 순리대로 라는 말에서 자연을 인간이 극복한 하나의 큰 승리이다. 이 프로젝트가 끝나고 게이머와과 맥스는 지칠때로 지쳐서 열대다우림으로 캠핑 여행을 떠나기로 작정한다. 물론 열대다우림에는 캐리비언 리조트와 같은 호[illegible]은 없다. 거기에는 거대한 모기와 열대 다우림밖에 없다. 어느날 아침 아주 행복하게 숲사이를 걷고 있을 때 사고의 흔적과 몸부림친 흔적을 보게 된다. 그리고 그 장소에서 맥스의 모자를 발견하고 맥스를 찾아나서는데 바로 그때 당신 바로 앞에 아주 거대한 바위 형상이 나타난다. 바로 옵시디언이다. 당신은 점점 가까이 다가가고 바위형상은 점점 큰 형태를 드러낸다. 게이머는 이 바위 구조체가 맥스와 어떤 관계가 있다고 막연히 생각하게 되고 모험에 뛰어든다.

옵시디언은 대부분 퍼즐 게임이다. 그러나 로켓 사이언스는 이 게임의 스토리가 단순히 퍼즐을 즐기는 것뿐만 아니라 스토리 자체가 대단히 풍부해서 게이머가 충분히 게임에 몰두하게 된다고 자부하고 있다. 스토리는 사실,

옵시디언

퍼즐들로 전개된다. 옵시디언에 들어가자마자 게이머는 자신이 등골이 오싹한 곳에 와 있다는 것을 깨닫게 된다. 게이머는 맥스를 찾기 위해 노력하고 옵시디언의 미스테리를 풀어나가면서 옵시디언의 4개의 세계를 경험하게 된다.

로켓 사이언스는 이 게임을 그래픽 어드벤처의 차세대 레벨이라고 칭한다. 게임에 나오지 않지만 옵시디언 게임과 관련있는 퍼즐들은 로켓 사이언스사의 웹 사이트(www.rocketsci.com)로 가보면 볼 수가 있다.

Outlaw(아웃 로오)

카메라가 눈부신 태양과 붉고 바위가 많은 사막을 촬영한다. 그것들을 배경삼아 주인공이 보인다. 주인공은 구릿빛의 찡그린 얼굴을 한 사나이다. 그는 줄무늬가 있는 빨간 바위뒤에 웅크리고 앉아서 4마리의 날뛰는 말들을 그의 라이플 총으로 겨냥하면서 담배 연기를 내뿜는다. 스페인식 기타 소리가 들리고 사람들의 코러스가 점점 선명하게 들려온다.

많은 어드벤처 게임들을 제작한 바 있는 루카스아츠(LucasArt)는 이번에 옛 서부에 대한 게임을 내놓게 되었는데 바로 아웃 로오(무법자)이다. 이 게임은 요즘에 나오는 어드벤처 게임들과는 다른 종류를 갖는 유일한 것이다. 아웃 로오는 기존의 한 명의 총잡이를 지양하도록 디자인되었다. 아웃 로오는 네트워크 플레이(아웃 로는 LucasArt사에서 제작한 게임 중 최초로 네트워크가 지원되는 게임이다)가 가능하도록 설계되어 있으며 최대 16명의 게이머들이 자신의 무법자(아웃 로)를 선택할 수 있다. 개개의 무법자들은 각각의 특징이 있다.

아웃 로오

게임에서 당신은 전 보안관이었던 제임스 앤더슨(한 때 서부에서 가장 거칠고 난폭한 인물이라고 알려짐)이다. 데스페라도(총을 가진 외톨이)라는 인물은 당신의 도피 생활을 망쳤다. 그는 게이머를 미시시피에 자리잡고 있는 가장 험악한 살인자들이 있는 곳으로 몰고 가고 있다. 이 게임의 그래픽은 모두 손으로 직접 그린 것이다. 이런 착상은 아웃 로의 애니메이션 담당 만화제작자인 찰리 라모스의 아이디어이다.

배경 화면 담당 화가인 아담 스나이쳐는 게임에 나오는 풍경과 건물들의 내부, 외부 모습을 창조하기 위해 서부영화에 나오는 대지의 모습들을 사용했다.

다크 어스(Dark Earth)

이번에 소개할 게임은 마인드스케이프(Mindscape)가 1997년 초에 출시할 예정인 다크 어스라는 게임이다. 이 게임은 아주 독창적인 스토리 라인을 갖고 있다. 천년의 기간이 지나고 수많은 유성들이 지구의 표면으로 떨어진다. 떨어지면서 지구 표면을 장막으로 뒤덮는다. 물론, 유성의 추락에 의해 대부분의 문명 사회가 파괴된다.

게임의 주인공으로서 50여개 이상의 세부적으로 묘사된 위치를 돌아다니면서 위성도시 중 하나를 탐험해야 한다. 게이머는 80 여명의 인물들을 접하게 된다. 게이머는 이들과 싸워야 하는데 3D 게임들과 같은 방식으로 그들과 대적하게 된다. 이 게임은 256SVGA로 32000 칼라까지 지원을 하고 있다. 이 게임에서는 침울한 빛을 많이 사요하고 있는데 이 게임을 제작한 마인드스케이프는 이 게임은 실제적인 그림자 처리를 하였다고 한다.

다크 어스

스페이스 바(Space Bar)

게이머는 닉이다. 알리아스 노오드, 줄여서 알리아스는 별명이다.

게이머는 외계에서 온 냉혹하고 잔인한 범죄자가 지나가는 길목에 있고 아주 목이 마른 상태이다. 운 좋게도 물이 나오는 이상한 형태의 구멍을 발견하게 된다. 바로 그 곳이 스페이스 바이다.

여기서 게이머는 아주 매혹적인 재즐이라는 이름의 바텐더를 만난다. 그는 아주 거대한 분절체인 지네인데 파란 금속성 피부와 2개의 분절로 된 부속기관을 갖고 있다. 그는 soldier-714-Z-367라는 불행한 이름을 가졌다.

그러나 게이머는 그를 간단하게 714로 부를 수 있다. 그는 40명의 등장인물중 한 명이다. 등장인물 중 8명은 텔레파시와 감정이입의 방법-마인드 콘트롤-으로 성공적으로 수행되었을 경우 그 등장인물과 순간적으로 교류가 일어나 합치가 되며 그 등장인물의 삶을 살게 된다. 이렇게 순간적인 교류-플래쉬 백-을 통해 게이머는 여러 종의 여러가지 특수한 환경(이런 방법으로 퍼즐을 풀고 다음 스테이지로 진행하게 된다)하에 놓이게 된다.

스페이스 바

스티븐 스필버그의 디렉터스 체어 (Steven Spielberg's Director's Chair)

우리가 익히 알고 있는 죠스, 레이더스, E.T., 쥬라기 공원, 쉰들러 리스트의 감독이 게이머를 감독의 의자(Director's Chair)앉히기 위해 이번 가을에 멀티미디어 게임으로 다가온다.

스티븐 스필버그의 무비 메이커로 미리 알려진 바와 같이 이 게임은 게이머가 헐리우드에서 초대형 작품을 만드는 도전을 하는 것이다. 여기서 스필버그는 게이머의 개인적인 조언자가 되며 게이

머는 메가폰을 통해서 스텝진들과 배우들에게 소리친다. 실제적으로 게이머는 가상의 헐리우드에서 도움을 얻고 예산을 받아내는 등 실제현실과 거의 비슷한 경험을 하게 된다. 이런 경험의 결과 영화의 거장이 될 수 있다.

제작진은 스필버그의 도움만이 아니라 퀭틴 타란티노, 제니퍼 아니스톤, 펜, 텔러의 도움을 받는다. 이 게임의 목적은 「A-List」라는 영화를 제작하는 것이다. 영화 제작사의 예산은 게이머의 스텝진들이 음식을 먹거나 영화 촬영을 위해 해외로 갈 때 점점 줄어들게 된다. 노비스 단계에서는 모든 장애 요소들은 게애머가 잘 관리만 하면 극복할 수 있다. 노비스 단계에서는 영화 제작의 기본 원칙을 배운다. 중간 단계에서는 여러 개의 스토리를 진행할 수 있게 되며 마지막으로 상급 단계에서는 가끔 예상치 못하는 결과가 나오며 「A-List」 제목의 영화를 제작하게 된다.

게이머는 이 게임을 통해 실제 영화 감독이 된 듯한 느낌을 받게 되며 그 때의 압박감, 스릴감을 동시에 느끼게 될 것이다. 이 게임의 모든 레벨을 완전히 수행했다는 것은 게이머가 성공적으로 헐리우드에서 그 자신의 영화를 제작해서 깐느 영화제에 출품할 수 있다는 것을 의미한다.

스티븐 스필버그와의 디렉터스 체어

랜드 오브 로어2 (Lands of Lore 2: Guardians of Destiny)

웨스트우드가 준비 중인 랜드 오브 로어(Lands of Lore)의 후속편의 준비로 매우 바쁘다. 랜드 오브 로어 2(Lands of Lore:Guardians of Destiny)는 곧 출시될 예정인 웨스트우드사의 또 다른 야심작으로 제작하는데 거의 3년이라는 시간이 걸렸다. 어쨌든 간에 이번에 출시될 게임은 전편인 랜드 오브 로어 1(Lands of Lore:Thr Throne of Chaos)를 능가하는 새로운 기술로 제작되었다.

게이머는 루터(Luther)의 역할을 맡는다. 루터는 다크 아미의 소르세레스의 저주받은 아들이다. 루터는 그를 저주에서 풀어줄 고대 마법을 찾기 위해 모험을 떠난다. 이야기가 전개됨에 따라 루터는 점점 영리해지고 또한 그의 적들도 점점 영리해진다. 적들은 루터에게 미사일 공격을 하기도 하고 치명적인 부상을 입었을때 덮치기도 한다.

게이머가 이 게임에서 게임어 진행해감에 따라 여러가지의 형태로 변할 수 있다. 초자연적인 힘에 의한 형태 변환은 게이머에게 서로 다른 능력을 부여하지만 그에 따른 행동을 해야 한다. 야수, 도마뱀 등 선택은 게이머에 손에 달려 있다.

랜드 오브 로어2

디스크 월드 2(Discworld 2)

디스크 월드는 코끼리가 대륙에서의 통행을 방해하는 것으로부터 묘사되기 시작한다. 모든 여행은 거북이의 등으로 해야 한다. 디스크 월드2는 폭탄에서부터 시작된다. 게이머는 운이 없는 린스와인드를 조종한다. 린스와인드는 긴장을 갖게 만들며 때로는 문제도 일으킨다. 폭탄의 폭발로 데스는 오스트레일리아로 보내진다. 데스는 그 곳의 기후에 반하게 된다. 사람들은 계속 죽게 되며 사람들은 데스가 나타나지 않을 때에만 밖을 돌아다닌다. 린스와인드는 데스를 제 위치로 보내야 한다.

데스(죽음)의 나쁜 영기를 제거할 수 있는 인물은 린스와인드 뿐이다. 그는 데스에게 알리기 위해 세상이 얼마나 아름다운 곳인지 알린다. 이 영향을 받아 데스는 점점 인간다워 지고 토크 쇼에 등장할 만큼 스타가 되버린다. 반면, 린스와인드는 점점 데스처럼 변해간다.

이 게임의 구성은 훌륭하게 되어있다. 이 게임을 마치기 위해선 50시간이 걸리고 3장의 CD로 판매된다. Sierra사와 LucasArt사의 게임들이 점점 짧아지는데 반해 디스크월드는 점점 길어진다. 디스크월드2는 좀 있으면 다가올 방학 때 가장 기대되는 어드벤처 게임이라고 할 수 있다.

디스크 월드 2

네메시스 (Nemesis)

게이머들은 위저드리라는 롤플레잉 게임을 기억할 것이다. 그것의 시리즈가 오늘날에도 이어진다. 서테크(Sirtech)는 다음에 출시될 위저드리 게임은 롤플레잉 게임이 아니라 어드벤처 게임이 될 것이라고 말했었다.

네메시스

서테크가 우리들에게 보여주었던 기존의 게임들을 살펴보면 이번에 출시되는 네메시스(Nemesis)도 위저드리 신화의 일부분이 될 것이라고 쉽게 예측할 수 있다. 네시스는 고전 롤플레잉 게임의 요소와 어드벤처 게임의 요소가 결합된 게임이다. 네메시스에서 니테라라는 트릭스터는 사라지고 잘 알려지지 않은 것들로 구성되었다. 어쨌든 게이머는 게이머를 죽이려 하는 신비의 물체의 신비한 힘을 정복해서 살아남아야 한다.

서테크는 네메시스를 하나의 캐릭터로

즐기는 롤플레잉 캐릭터라고 요약하고 있다. 게임이 롤플레잉 게임을 하지 않는다 해도 걱정할 것이 없다. 롤플레잉 게임과 어드벤처 게임의 요소는 게임에 나오는 생물과 캐릭터들에게 적용된다. 네메시스에서 적용된 롤플레잉 게임의 요소는 마법 체계이다. 마법체계는 단순하지만 전투에서는 아주 효과적이다. 마우스 조작에 의한 게임 진행, 오토 맵(Automap), 오토 로그북(Autologbook), 무드가 있는 음악, 사운드 효과 등이 게임의 완성도를 높일 것이다. 어드벤처 게임과 롤 플레잉 게임을 즐기는 게이머라면 네메시스에 큰 기대를 해도 좋을 것이다.

쉬버스 2(Shivers 2)

아리조나에 위치한 사이클론에서 떠나는 사람은 아무도 없는 것처럼 보인다. 갑자기 모든 사람들이 그 곳을 떠난다. 사이클론은 남서지방의 관광지가 아니다. 그러나 예전부터 게이머 친구의 이모가 살고 있는 곳이다. 그리고 이 장소는 친구가 결성학 구룹의 락 비디오를 촬영하기에 아주 완벽한 장소이다. 하지만 사이클론에는 알지 못하는 두려움으로 가득차 있다.

쉬버스 2와 Realm of the Haunting

전편의 흥행에도 불구하고 시에라(Sierra)사는 쉬버스 2 제작팀을 만들어 바쁘게 게임 제작에 나서고 있다. 이 게임은 1997년 봄에 출시될 예정이다. 360도를 파노라마 형식으로 보여주는 이 게임의 스토리는 다음과 같다. 게이머는 아리조나의 사이클론에 위치한 아주 작은 마을에 놓여진다. 그 마을에서 밴드를 결성한 친구와 그 밴드, 많은 사람들이 사라진다. 그들에게 무슨 일이 일어났는지 밝혀내는 것이 당신이 해야 할 일이다.

쉬버스 2에는 전편 쉬버스를 능가하는 새로운 퍼즐이 나오며 한 번에 여러가지 아이템을 갖고 이동할 수 있다.

Realm of the Haunting

어드벤처 게임에 관심이 많은 게이머라면 Under a Killing Moon 을 기억할 것이다. 이 게임을 만든 제작 방법으로 또다른 새로운 게임을 만들었는데 바로 Realms of the Haunting(잊혀지지 않는 왕국) 이다.

게이머는 영국의 한 마을로 간다. 그 마을의 이름은 헬스톤(진짜로 존재하는 마을이다)이다. 주인공은 여기서 여러가지 모험을 하게 된다. Sheol(지옥), Helluid(지구), Raquia(영혼), Arqua(신)의 왕국으로 모험을 떠나게 되는데, 각각의 왕국은 독특한 성격을 지닌다. 당신은 각 왕국에서 이 세계를 구하시오 라는 시나리오를 보게 된다. 이 게임은 SVGA 를 지원하며, 도스용과 윈도우 95용이 동시에 나올 예정이다. 게임에서 전투는 아주 극단적인 경우만 제외하고 하지 않는것이 좋으며, 때로는 도망가는 것이 최선책일 수도 있다. 공포 게임들은 언제나 게이머들의 사랑을 받는다. 그리고 이번에 인터플레이의 Realm of the Haunting 도 게이머들의 사랑을 받을 충분한 잠재력을 갖고 있다.

잃어버린 아이들의 도시

잃어버린 아이들의 도시 (The City of the Lost Children)

게임제목을 보면 쉽게 알 수 있듯이 이 게임은 영화를 토대로 해서 만들었다. 잃어버린 아이들의 도시는 영화 감독인 장 피에르와 델리카트슨을 만들었던 마르크 카로의 합작품이었다. 이 게임은 시그노시스(Psygnosis)에서 제작했으며 이 회사는 엑스타티카와 디스크월드로 우리에게 잘 알려져 있다.

스토리는 영화 스토리와 같다. 영화에서 보여주었던 음울한 이야기는 그대로 게임에도 영향을 미쳐 게임에는 수많은 퍼즐과 수수께끼가 나온다. 20명의 캐릭터들이 등장하는데 각각의 캐릭터들은 아주 섬세하게 3차원으로 제작되었다. 시그노시스는 이 게임을 만드는 데 각별한 노력을 했다. 이 게임의 사운드 트랙은 트윈픽스의 사운드 트랙을 맡았던 유명한 작곡가 앤젤로 바다라멘티가 맡았고 게임에 나오는 복장들은 가수 마돈나의 옷을 디자인 했던 장 폴 고티에가 맡았다. 영화 제작자인 카로는 게임에 나오는 회화적인 요소를 담당했다. 아이들을 찾아서 구출하고 싶은 게이머라면 한 번 해볼 만한 게임이다.

골든 게이트 (Golden Gate)

스토리는 200년전부터 시작된다. 장소는 실제 왕의 사악한 동생이 왕위를 찬탈한 올드 월드 왕국이다. 정의로운 왕은 왕가의 보물들을 갖고 도망쳐서 평화 단체에서 활동하게 된다. 왕은 뉴 월드에 선하고 평화로운 의지를 퍼뜨린다.

왕의 딸인 알렉산드라는 그를 만나기 전에 죽음을 당한다. 이 게임은 오두 올드 월드 왕의 잃어버린 보물에 대한 것이다. 골드러시, 샌프란시스코 지진, 1906년의 화재 등이 이 잃어버린 보물과 관련있다.

다시 현대로 돌아와서, 게이머는 샌프란시스코에서 새로운 정보를 입수한 보물 사냥꾼을 만나게 된다. 그의 도움을 받으면서, 게이머는 잃어버린 보물을 찾기 위해 과거 역사와 샌프란시스코에 대해 연구하며 직접 탐험하게 된다.

이 게임을 제작하기에 앞서 샌프란시스코에 대한 역사 연구가 이루어졌다. 샌프란시스코의 모든 획기적인 사건들은 16비트 이미로 제작된 2000개가 넘는 그림으로 그려졌다. 분위기를 만들기 위해 수채화법이 사용되었다.

▶다음호에 계속

윈도 95용 RPG 국내 발매 직전

폴리크롬
(Polychrome)

장르	롤플레잉	제작사	사이벨
12월 예정	486 이상	마우스 필수	
윈도 95	8메가 이상	미 정	

이것이 물(水) 계의 마법인 해일이다. 적 캐릭터 전체에게 공격하는 마법으로 공격력도 높은 편이다

지난호까지 챔프에서는 2회에 걸쳐서 『폴리크롬』의 공략에 가까운 시나리오를 연재하였지만 보다 자세한 공략이 다음달로 예정되었으므로 이번호에는 지난호 이후에 등장하는 마법이나 몬스터 등을 모아 공개하도록 하겠다.

이 녀석이 마음(心)의 드래곤인 옵시디안 드래곤이다

당신은 이런 마법을 본 적이 있는가?

이 『폴리크롬』에서는 마법의 숙련도가 올라갈 때마다 새로운 마법을 배울 수 있다는 것은 이미 알고 있을 것이다. 보통 매뉴얼 작업을 하더라도 마법의 수가 많기 때문에 모든 마법을 기재할 수는 없을 것이다. 숙련도의 상한선이 1,000이라는 것만 봐도 얼마나 많은 마법이 숨어있을지 충분히 짐작이 간다. 마법은 각 계통별로 나뉘어져 있으며 그중에서 하나만을 추천하자면 마음(心) 계의 마법인 도레인 파워를 권하고 싶다. 이 마법은 상대의 MP를 흡수하여 자신의 MP로 만들 수 있는 마법이면서도 소비되는 MP는 제로인 아주 유용한 마법이다. 이 게임에서는 MP 회복용 아이템을 구하기가 매우 어려우므로 이 마법을 익혀두면 남은 MP에 신경쓰지 않아도 자유롭게 마법을 쓸 수 있게 된다. 게임을 한번 클리어한 사람이라도 만약 숙련도를 한계까지 올려보지 못했다면 다시한번 플레이해 보는 것도 좋을 것이다. 물론 새로운 발견을 하게 될 지도 모르는 일이다. 오래된 동전 모으기도 좋고 숙련도를 높여보는 것도 좋다. 이 『폴리크롬』은 재미의 깊이가 있는 게임인 만큼 한가지를 정해서 자신만의 플레이를 해보도록 하자.

스티아에게 주어진 5룡의 시련은?

리류스의 마을에서 스티아에게 주어진 5룡의 시련. 우선은 이 시련을 극복해야만 스티아의 능력을 없애고 자유롭게 해방될 것 같다. 시련의 내용은 5룡이라는 단어에서 연상할 수 있는 것과 마찬가지로 이 세계에 존재하는 5마리의 용을 봉인해 버리는 것이다. 봉인된 용의 힘은 스티아의 폴리크롬에 쌓여 불(火), 물(水) 등의 마법석이 달린 아이템을 장비하지 않고도 마법을 사용할 수 있게 된다. 5룡은 바람(風)의 질콘 드래곤과 마음(心)의 옵시디안 드래곤과 물(水)의 크리스탈 드래곤, 불(火)의 안버 드래곤, 빛(光)의 문 드래곤의 5종류가 존재한다. 물론 이 드래곤들을 봉인하려면 각 드래곤의 속성에 맞는 마법을 사용할 수 있어야 한다. 이 드래곤들의 능력은 물론 대단히 강력하기 때문에 스티아와 후반에 등장하는 세스의 마법을 적절하게 사용해야만 이길 수 있다.

드래곤을 봉인하면 그 드래곤의 힘을 모아 마법을 사용할 수 있게 된다

마음(心) 계의 마법인 도레인 파워! 상대의 MP를 자신의 MP로 만든다

빛의 마법인 샤이닝 겐스. 이것도 강력한 전체 공격마법이다

3명의 기사가 떠나는 신비한 모험

홀 오브 데드
(Hall of Dead)

장르 롤플레잉 | 제작사 비아컴

12월 예정	486 이상	마우스 필수
도 스	8메가 이상	미 정

중세시대를 배경으로 한 신비한 모험

홀 오브 데드는 몇년 전 드리머스 길드라는 개발사에 의해 세가 게임기용으로 발표되어 인기를 모았던 페어리 테일 어드벤처(Fairly Tale Adventure)의 후속편이다. 중세사회 봉건 영주들의 세력 다툼이 혼탁하게 전개되는 중원은 지금 두 세력이 대립하고 있다. 한편은 질서를 상징하는 오더(Order) 다른 한편은 무질서와 혼돈을 상징하는 카오스(Chaos). 이 두세력은 서로 중세 기사도의 전통을 계승하고 있다고 주장하며 주도권을 잡기 위해 갖은 음모와 계략, 암살 등을 기도한다. 악의 세력들은 중세의 평화를 지키기 위해 노력하는 줄리안, 캐빈, 필립 3형제를 전설 속의 괴물들이 살고 있는 홀 오브 데드로 유인한다. 이 3형제는 지혜와 무기 그리고 불가사의한 마법 주문 등을 이용하여 낯설고 신비한 방에서 모험해야 하며 어둠의 요정, 사탄등을 물리쳐야 한다.

차세대 롤플레잉 게임

이 게임은 대각 스크롤 방식으로 진행되는 액션 롤프레잉 게임이다. 가장 큰 특징은 주인공 캐릭터가 3차원으로 정교하게 디자인되어 움직임이 부드럽고 전체 배경과 건물이 3차원으로 디자인 되었다는 것이다. 배경 숲이나 건물뿐만 아니라 건물 내부의 사물들도 잘 표현되어 있다. 전투옵션 등 다양한 옵션기능이 제공되며 100여가지가 넘는 다양한 무기, 보물, 마법 등의 아이템이 제공된다. 전투신에서는 적을 만나면 그 자리에서 대전을 벌여야만 하는 방식을 채택해 사실감을 최대한 살렸다. 3명의 기사를 동시에 움직일수도 있고 있으며 인공지능 시스템이 잘 되어 있어서 각 캐릭터의 개별 선택도 가능하다. 홀 오브 데드 는 32비트 운영체제에 맞추어 개발되어 고해상도의 뛰어난 그래픽과 16비트 사운드, CD수준의 배경음악과 효과음이 돋보이는 제품이다.

판타지 세계를 무대로 한 전략 RPG

그레이스톤 사가2
(GrayStone Saga2)

장르	롤플레잉	제작사	페가수스
한글화	한국 인터넷	유통사	하이콤 (02-795-5765)

12월 예정	486 이상	마우스 필수
도 스	8메가 이상	미 정

사가에 기록되는 게이머의 세계

판타지 세계를 무대로 한 전략 시뮬레이션 RPG인 그레이스톤 사가2는 세계의 중심이자 격동의 대륙인 위대한 아버지의 품에서 일어난다. 이곳에서 영웅 출현에 의한 세계 평화의 꿈을 갈구하지만 그들의 달콤한 망상을 비웃듯이 악마들의 침공은 멈춤이 없다. 검과 마법, 그리고 신이 지배하는 환상의 대지 그레이 스톤. 마가 낀 도시를 무대로 전설 속 신비의 구슬을 둘러싼 섬뜩한 음모와 모험의 막이 열린다. 신비의 구슬에 이끌려 온 영웅들의 운명이 게이머의 무용담인 사가에 기록될 것이다.

세계의 중심에 있고 위대한 아버지의 품이라고 일컬어지는 중앙 대륙은 게이머의 나라가 성흥하는 격동의 대륙에 있고 많은 야심가와 제후들이 이 장엄한 대륙을 차지하기 위해 여러번 원정을 시도했으나 그 누구도 위업을 달성하지는 못했다.

많은 야망을 초래한 것은 대륙을 뒤덮은 일정한 그리고 한정된 지역적인 분쟁과 만연하는 전염병에 있고 그것들의 불씨는 멀리 변경에 확대되어 있었다. 그러나 분쟁이 서서히 대륙 전토를 덮기 시작할 때 그들은 불시에 모습을 드러내었다. 막강한 마력을 지닌 무서운 악마들 후에 거대한 재앙이라고 불리우는 악마들의 침공이었다. 마계의 주인인 그드르는 왜 그 모습을 세상에 나타내었을까? 그 이유는 적확하게 알려진 바 없으나 많은 왕국이 그들의 강대한 힘에 의해 멸망당해 사람들은 절망에 기세를 꺽이게 되었다.

사람들은 위대한 영웅의 출현에 의한 세계 평화가 되돌아올 꿈을 꾸었지만, 악마들은 그들의 꿈을 비웃기라도 하듯 끊임없는 침공을 계속하였다.

그러나 대륙 전체의 왕국이 파괴되기 직전 악마의 손길이 끊겼다. 이로 인해 수만에 달하는 악마들이 돌연히 자취를 감추었으며 간신히 목숨을 부지한 악마들 역시 그들의 마력과 힘을 빼앗기기라도 하듯 인형으로 변하기 시작했다. 이렇게 악마들에 의한 학살은 끝이 나고 사람들은 자신들의 생명이 구해졌다는 사실을 서서히 깨닫기 시작했다.

그들은 자신들이 섬기는 신에게 감사를 올리고 더욱 신에 대한 신앙심이 높아졌다. 이렇게 거대한 재앙의 악몽은 중앙대륙에서 잊혀져 간다. 그곳에는 옛날에 있었던 꺼림직한 재앙의 기억으로부터 잊혀지고 영원한 세월에 반복되는 인간들과의 다툼까지도 사라진 지상 낙원으로 모습을 바꾸었다.

전작이 이미 국내에서 발매되었었던 그레이 스톤 사가는 일본 페가수스 재펜사의 작품이다. 요즘 가장 인기 있는 전략 시뮬레이션 RPG의 복합장르로 NEC 9801 시리즈로 제작된 것을 대만의 HWAEI에서 IBM PC 용으로 컨버팅하고 한국 인터넷이 한글화를 담당하고 있다.

총 7개의 시나리오를 지니고 있으며 그 내용은 메인 테마(전란 속의 마법 도시), 짧은 이야기(황혼의 도적), 귀신의 숲, 신비의 검, 전선(戰線), 전설의 금화, 은의 거리 등으로 나누어져 있다.

프랑스에 수출하는 국산제작 RPG

창세기전 2

장르	롤플레잉	제작사	소프트 맥스

11월 예정	486 이상	마우스 필수
도 스	8메가 이상	미 정

창세기전 1이 발매되어 국내 RPG유저들이 많이 즐겼다. 이번에 제작되는 2편은 프랑스에 수출하는 소프트맥스의 첫 작품으로 RPG매니아들의 관심을 모으고 있다.

전쟁모드에 관하여

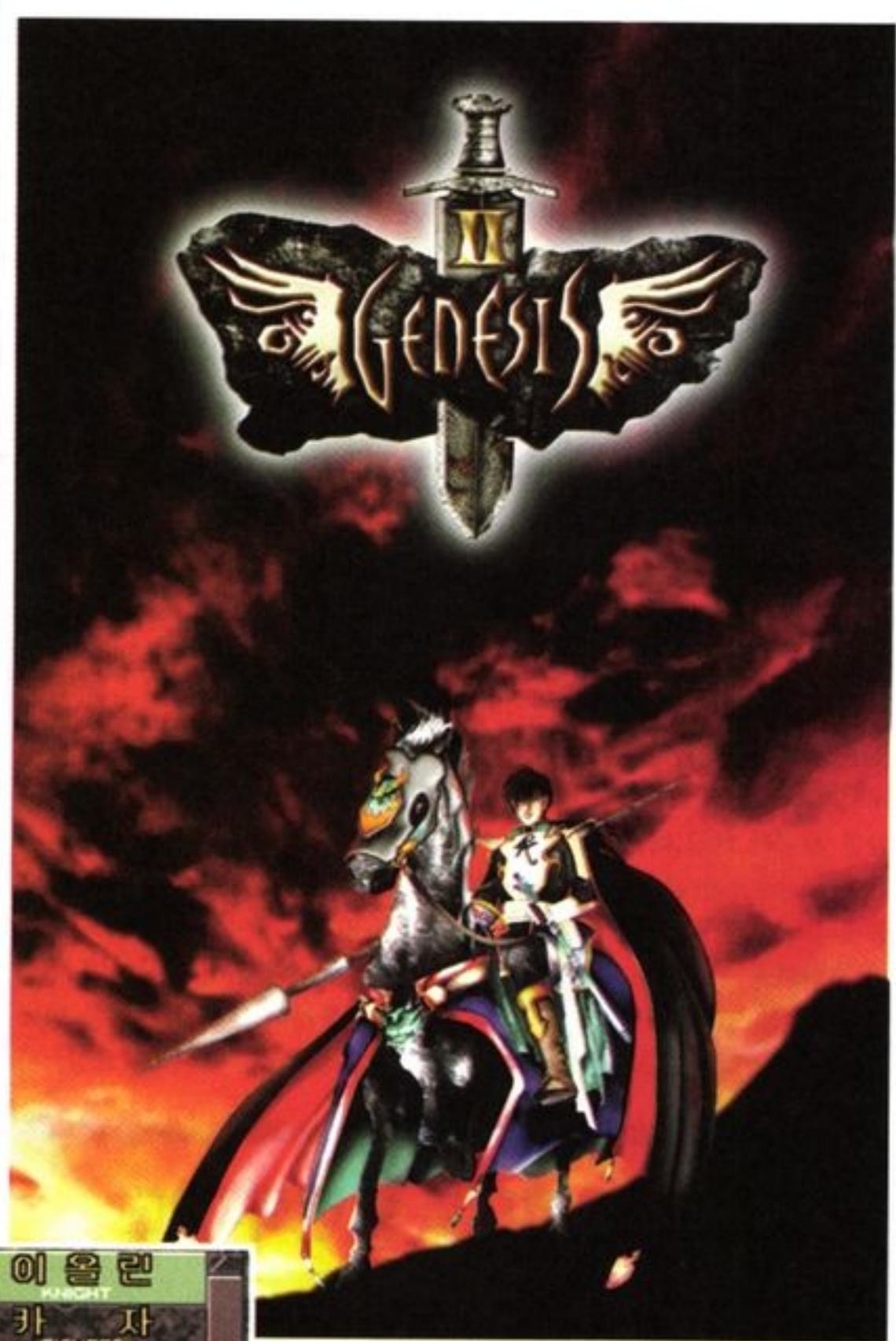
창세기전2에 시도되는 새로운 시스템 중 하나는 수만명의 군대가 격돌하는 전쟁모드이다. 1편에서는 불과 몇십명의 캐릭터들이 맞붙는 전투수준의 시나리오로만 구성되어 있었지만 2에서는 시나리오 진행에 따라 대규모의 인원이 등장하는 그야말로 전쟁이 벌어 지게 된다.

그 뿐 아니라 해전과 공중전 같이 특수한 전투도 벌어지게 되는데 이런 대규모 전투에서는 주인공 캐릭터들이 한 부대나 배의 지휘관이 되어 캐릭터들의 카리스마 등의 능력을 바탕으로 전투의 승패가 갈라지게 된다.

지상전에서는 리더캐릭터의 직업에 따라 보병, 기병대, 궁병, 창병, 마법병, 포병 등으로 병종이 나뉘게 되고 각각의 특성에 따라 다양한 스타일의 전략이 펼쳐지게 된다.

해전역시 대포를 발사하는 장거리 공격용의 범선, 빠른 스피드의 접근전을 위주로 하는 갤리선, 지휘관용의 갈레아차등 다양한 함선이 등장하고 제독의 능력에 따라 다양한 성능차를 보이게 된다.

전직 화면

공중전에서는 각각의 캐릭터들이 전투기를 타고 싸우게 되는데 다른 특수전투와는 달리 각 캐릭터의 민첩성이 전투에 커다란 영향을 끼치게 된다.

전쟁모드 화면

편리해진 메뉴모드

창세기전 1편을 해본 유저라면 누구나 품는 불만 중 하나가 아이템이나 전직등을 제어하는 메뉴의 불편함일 것이다. 사실 창세기전은 시뮬레이션을 기본으로 만들어진 게임이기 때문에 롤플레잉적인 요소인 아이템이나 전직에는 그다지 비중을 둘수 없었다. 그러나 창세기전은 결과적으로 롤플레잉에 가까운 게임이 되어 버렸고 아이템 등의 존재비중도 커지게 되었다. 이번 2편에서는 이런 점을 크게 개

선하여 보다 편리한 드로우식 메뉴 시스템을 선보이게 되었다. 전직화면과 아이템화면이 캐릭터리스트와 분리되어 화면전환시 불편했던 전작의 약점을 보완하여 캐릭터리스트를 중심으로 화면이 드로우(창틀처럼 좌우로 움직이는 것을 말한다)되며 아이템장착과 전직화면을 이동하며 자유롭게 필요한 기능을 이용할수 있게 하였다.

다양한 등장인물

창세기전의 가장 큰 특징이라면 방대한 스토리와 그에 따라 등장하는 수많은 캐릭터들에 있다고 해도 과언이 아니다.

1편에 등장하는 엑스트라를 제외한 주/조연급 캐릭터만 100명을 넘는데 2편에서는 제국군측의 스토리가 추가됨에 따라 제국군측 인물이 추가됨에 따라 2배에 가까운 등장인물이 추가되게 되었다. 더구나 일러스트로 표현되는 캐릭터도 대폭증가하여 전작의 12명에서 30여명이 추가되어 김진씨의 아름다운 캐릭터디자인을 즐기며 게임을 즐길수 있게 되었다. 또 한가지 중요한 특징이라면 2편의 특성상 전작의 적으로 등장했던 제국군과 아군측이었던 실버애로우를 번갈아가며 플레이해야 하기 때문에 게임도중 등장하는 적들의 레벨이나 아이템등이 계속 저장된다는 점이다. 따라서 지난 전투에서 어떤 특정한 적 캐릭터가 아군을 격파해 레벨업을 하였다면 다음에 만났을때는 레벨업이 된 상태로 싸워야만 한다.

또 제국군을 조종하여 아군과 싸울때에는 그 아군들이 가지고 있던 직업과 아이템, 레벨이 고스란히 전달되기 때문에 자신이 키운 캐릭터들과 싸우는 상황이 발생하기도 한다.

!! 잠깐만!

인기순위 게임을 잡아라!

게임파워를 사랑하시는 팬 여러분 안녕하십니까? 드디어 게임파워에도 막강의 선물대공세가 시작됩니다. 응모요령은 아래 사진과 같은 『파워 맨』이 게임파워의 페이지 중 어딘가의 게임 사진 안에 들어가 있습니다. 『파워 맨』을 찾아서 그부분만 오려 엽서에 보내 주시면 추첨하여 그달의 인기순위 1위에서 3위까지의 게임 중 원하는 게임을 3명에 한하여 드리겠습니다. 그럼 도전해 보세요!

최신 국내 제작 RPG

천상소마 영웅전
(天上小魔 英雄傳)

장르	롤플레잉	제작사	F.E
11월 초순	486 이상	마우스 필수	
도 스	8메가 이상	39,600원	

게임의 특징

천상소마 영웅전의 맵 구성은 쿼터뷰 방식을 이용하여 제작하였다. 일반적인 평면모드에서의 움직임보다는 더욱 입체적이고 사실적인 플레이를 할수 있다는 것이 쿼터뷰 방식의 장점이라 할 수 있는데 천상 소마 영웅전에서는 이러한 쿼터뷰 방식의 화면에 높낮이 개념까지 도입하여 더욱더 사실적인 플레이를 할 수 있도록 제작된다. 시나리오 부분에서도 멀티로 구성되어 게이머의 선택에 따라서 이야기는 달라지게 된다. 640 x 480 고해상도에서의 화려하며 섬세한 그래픽과 다양한 등장 캐릭터로 스테이지를 마칠 때마다 항상 새로움과 신선함을 접할 수 있을 것이다. 다양한 마법과 공격 그리고 전술은 천상소마 영웅전의 가장 큰 장점이며 제작 전부터 테스트한 인터페이스는 유저가 편리한 환경에서 게임을 할 수 있도록 최적화 시켰다.

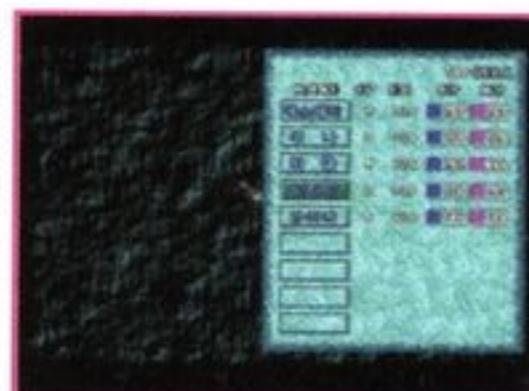
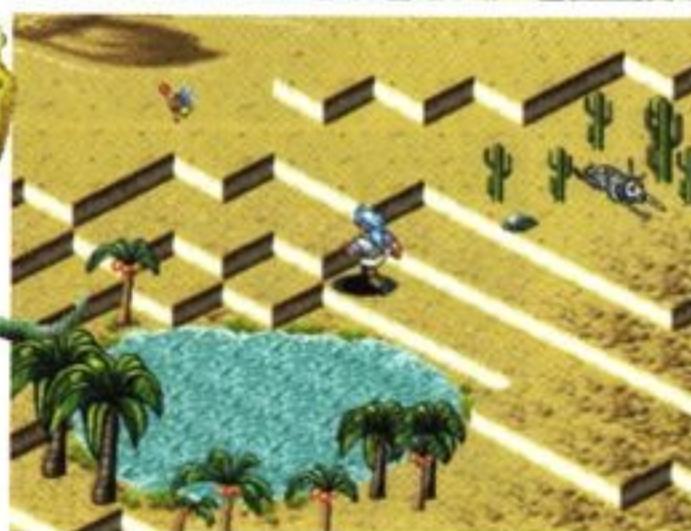
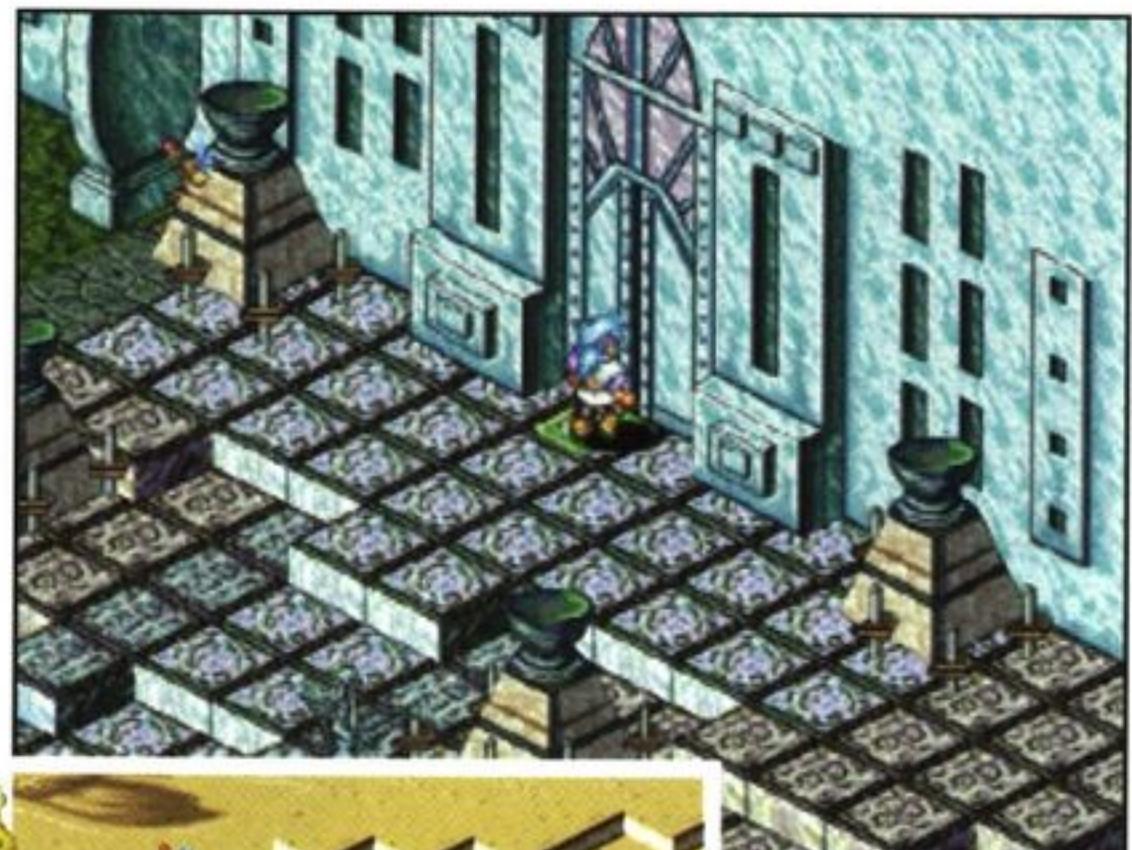
메뉴시스템 구성

전투 모드가 아닌 맵 모드에서 사용되는 MENU로 Control 키를 누르면 호출된다. 선택은 마우스 왼쪽 버튼을 사용하거나 화살표키를 이용한다.

1. 시스템 게임의 환경을 설정한다.
2. 캐릭터 주인공들의 세부 조정을 한다.

선택된 캐릭터의 세부 정보를 보여준다.

NAME	이름	HP	생명력
MP	마법력	DP	방어력
AP	공격력	QU	민첩성
IS	용맹성	ME	지력
SP	정신력	EX	경험치

Item 아이템 Equip 장비
Magic 마법 Skill 공격 기술

전체 파티의 기본 정보를 보여준다.

캐릭터 이름, 레벨, 경험치, 생명력, 마법력과 현재 보유하고 있는 화폐의 보유액을 보여주며 여기서 Item사용, 장비교체를 할 수 있다.

『아이템 사용』

HP나 MP가 제로가 되기전에 가지고 있는 아이템을 사용하여 생명력과 마법력이 회복될 수 있다.

『장비교체』

가지고 있는 장비를 장착하여 주인공들이 큰힘을 낼 수 있도록 해준다.

1. 아이템을 선택한다.
2. 선택한 아이템에 따른 수치 변화를 나타낸다.

왼쪽 숫자 ▶ 교체전
오른쪽 숫자 ▶교체후
장비 교체후 수치가 높아지면 파란색으로 변한다.

『사용 가능한 마법』
선택된 캐릭터가 현재 사용할 수 있는 마법을 알려준다.
1.마법을 사용할 때 필요한 수치값이다.
2.마법의 속성을 나타낸다.

『사용 가능한 공격기술』
선택된 캐릭터가 현재 사용할 수 있는 공격 기술을 보여준다.
1.공격 기술을 사용할 때 필요한 수치값이다.
2.공격 기술의 속성을 나타낸다.

『공격기술 선택시』
사용할 수 있는 공격 기술을 활용 전투를 한다.

『아이템 선택시』
보유하고 있는 아이템을 활용한다.

『전투 모드에서의 메뉴』
1.이동
2.아이템 사용
3.전체 대기
4.전투 포기
5.대기
6.마법
7.공격 기술

『마법 선택시』
사용할 수 있는 마법을 활용 전투를 한다.

천상소마 영웅전의 지형 설명

이동 범위는 크게 단거리, 중거리, 장거리의 세가지로 나눠 생각할 수 있으며 각 지형에 따라 범위는 다양하게 변화한다.

구분	이동범위	지형
초지	기본이동거리	잔디, 산잔디, 높은산 잔디, 산지 낮은산 잔디, 화단, 돌산 잔디, 공동묘지 잔디
늪지	기본이동거리 -2	늪
평지	기본이동거리 +2	평지, 높은산 평지, 산지, 들판, 낮은산 평지
석지	기본이동거리 +1	들길, 마을돌바닥, 공동묘지 무늬 바닥 공동묘지 무늬 바닥
토석지	기본이동거리	돌산지, 돌산지
임지	기본이동거리	나무가 많은 곳, 나무가 많은 곳, 숲바닥 풀이 많은 곳, 습한 풀 임지
습지	기본이동거리 -1	들판, 습한 돌산지
타일지	기본이동거리	마을벽돌 바닥, 해변가 바닥, 해변가 마을 성내부 바닥, 대리석 바닥
사막	기본이동거리 -2	사막, 모레 지형

속성에 따른 마법 소개

속성	명 칭	효 과
태양	레드윈드 블랙파이어 엔젤파이어	파이어볼을 발사하여 적에게 데미지를 준다 용을 소환할 수 있다 불기둥이 솟구치게 하여 적을 공격한다
달	문노이즈 흡력술	피리를 불어 적에게 데미지를 준다 적의 HP를 빨아들인다
나무	미라클무브 울트라빅스 레인매직	적 공격시 좌로 순간 이동이 가능하다 적을 잠들게 한다 나무 줄기가 자라나게 하여 공격한다
얼음	마인롤 아이스빅파워 스모그룡	적의 공격 기능이 불능이 된다 얼음 기둥이 솟구쳐 적에게 데미지를 가한다 안개를 일으켜 적의 공격력을 감소시킨다
번개	버터플라잉 매직볼트	나비 날개의 가루를 날림 번개를 쳐 적을 공격한다
천둥	하이파딜 옵트레인 썬더매직	아군의 생명력을 회복시켜준다 여러가지 공격을 한꺼번에 한다 벼락을 내림
흙	블랙쉐도우 터보에어 플라워매직	검은 그림자를 소환하는 마법 지진을 일으키는 마법 꽃가루를 일으킨다
바람	사우스윈드 플라이파이어 라이온로어	회오리 바람을 일으킨다 낫이 불덩이가 되어 날아감 태풍이 지나간다

차세대 3D 게임 액션 게임을 지향한다

더 디바이드
(The Divide)

장르	액션 어드벤처	제작사	비아컴
유통사	한겨레 정보통신(02-3444-3721)		

11월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도 스	8메가 이상	미 정

얼음행성 더 디바이드를 탈출하라!

격렬한 3D 액션, 나는 듯한 빠른 움직임을 보여주는 최신 3D액션 어드벤처 게임 더 디바이드에서 게이머는 이주할 수 있는 새로운 행성을 찾아 우주를 향해하다 디바이드 행성을 발견한 우주탐험가 텐켄카의 역할을 맡게 된다. 중심이 얼음로 뒤덮혀 있지만 이주할 수 있을 것 같아 동료인 에덴카와 함께 조사를 위해 탐사선을 타고 디바이드에 착륙하지만 행성의 외계인들로부터 공격을 받아 에덴카는 잡혀가고 텐켄카는 추위에 몸이 얼어 동면에 들어가게 되는데...

주위환경의 변화로 얼음속의 기나긴 동면에서 깨어난 텐켄카는 외계인들이 돌연변이를 일으키고 탐사선과 관련된 지식들을 습득하였다는 사실을 알게 된다. 돌연변이를 일으킨 우주인들은 각각 독특한 특징을 가지게 되었고 행동 또한 변화무쌍해졌다.

동료 에덴카를 구출하고 탐사선을 되찾아 디바이드 행성을 탈출하여 모선으로 돌아가기 위해서는 외계인들을 앞질러 난해한 퍼즐을 풀고 무기를 찾고 힘을 키워 지금까지 단 한 번도 본적이 없는 약싹빠르고 교활한 외계인들과 싸워야 한다. 힘도 중요하지만 외계인들을 역이용하는 두뇌플레이를 유효적절히 활용하여 다양한 모습과 특징을 지니고 있는 30종이 넘는 외계인들과 12명의 보스를 물리치자.

액션적인 요소를 첨가한 아케이드 게임으로 3D에서 구현해내는 전투들이 빠른 스크롤을 통해 게임의 재미를 배가시키는 게임 더 디바이드는 9단계의 서로 다른 게임 무대에서 50개가 넘는 각 스테이지에서 계속되는 외계인들의 끊임없이 공격과 장애물을 극복하며 펼쳐지는 호쾌한 액션어드밴처 게임으로서 3D를 이용한 사실감 넘치는 배경화면 및 3D캐릭터가 볼거리이다.

본격 일본식 슈팅 게임

KU 2 Impact

장르	슈팅	제작사	팬더 소프트웨어
유통사	통큰 (02-318-0187)		

11월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
윈도 95	8메가 이상	미 정

빠른 스크롤의 슈팅 게임

윈도 95만의 전문 그래픽 에뮬레이터를 이용한 게임 그래픽은 거의 환상에 가깝다. 일본이 자주 사용하는 16컬러의 그래픽이 아니라 256컬러를 사용하여 깔끔하면서도 환상적인 그래픽이 나오게 된다. 보통 일본 게임이라고 하면 WING라는 그래픽 에뮬레이터를 사용하지만, 이번 KU-2 IMPACT의 경우에는 다이렉트 X(Direct -X)를 사용한 그래픽 기법을 보이고 있다.

이 그래픽 기법은 최근에 파이어 파이터 같은 슈팅 게임들이 사용하는 그래픽 엔진으로서 빠른 스크롤과 화려한 그래픽을 접목시킨 최고의 기술이다.

게임의 목적

게이머는 지구를 파멸시키려는 네오 나치를 저지해야만 한다. 그는 신 나치 주의를 제창하고서 이 지구 전체를 자신들의 세력으로 넣으려고 한다. 이제 플레이어는 자신의 함대를 이끌고 그를 물리쳐야만 한다. 악의 무리를 물리친다는 단순하면서도 전형 적인 스타일을 지니고 있지만, 매우 아기자기하다. 코믹스러운 요소를 많이 넣어서 게임 화면을 보는 내내 상당히 즐거울 것이다. 특히 게이머가 탑승하게 되는 전투기인 KU2는 혹성에 불시착하여 발견하게 된 원생 생물을 가공한 것이다. 꼭 우주선 모양이 예전 게임기 시절에 많이 등장했던 캐릭터들과 상당히 비슷하다. 또한 일본풍이기 때문에 게임에 등장하는 아이템들 또한 정말로 아기자기하다. 게임에서는 2인용도 가능한데 서로 동시 플레이가 가능하다는 점이다. 한가지 아쉬운 점이라고 하면 2인 플레이를 지원하면서도 모뎀 플레이를 지원하지 않는다는 것이다. 그러나 2인용으로도 그 묘미는 충분히 즐길 수 있을 것이다. 윈도 95용이기 때문에 플러그 앤 플레이 기능을 이용하여 조이스틱 세팅을 훨씬 쉽게 할 수 있을 것이다.

미래의 최첨단 시설의 감옥을 탈출하라!

데스드롬 (Death Drome)

장르	레이싱	제작사	비아컴
유통사	한겨레정보통신(02-3444-3721)		

11월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
윈도 95	8메가 이상	미 정

목숨을 건 탈출

멀지않은 미래 세상은 혼탁해지고 질서와 정의, 양심들은 점점 설자리를 잃어가며 인간사회는 삭막해져 간다. 온 사회에 범죄가 만연하고 민족과 민족, 국가와 국가간의 전쟁과 식민지배가 있다. 이제 이곳에는 미래의 희망이라는 의미는 찾아볼 수 없게 되었는데..

이러한 사회적 배경에서 범죄자를 대상으로 한 신종게임이 등장했다. 거대한 원형투기장(Death Drome)에서 교도소에 갇혀있는 범죄자들은 두가지 선택의 기로에 서게 된다. 교도소에서 평생을 살 것인가 아니면 죽음의 게임(Death Game)에서 승리하여 자유를 얻을 것인가.

8명의 죄수들은 동시에 특별히 설계된 러너 전투카 를 타고 전투를 벌이게 된다. 물론 전투는 한번으로 끝나지 않는다. 8단계의 서로 다른 투기장에서 변화된 레벨로 서로를 물리치기 위한 혈투를 벌여야만 하는 것이다.

승리자는 단 한명. 그는 자유를 얻게 되고 만약 패배한다면 죽음뿐이다. 데스 드롬은 8개의 광활한 전투지역에서 특수제작된 러너 전투카를 타고 적 시설물을 파괴하며 자유를 향해 탈출을 시도하는 주인공의 이야기이다. 미래의 첨단 시설이 갖추어진 요새와 같은 감옥에서 주인공은 목숨을 건 탈출을 시도하게 된다.

레이싱 + 슈팅을 혼합한 복합 장르의 게임

데스드롬은 로드워리어 스타일의 게임으로 그래픽이 화려하며 적들의 움직임도 더욱 지능적인 게임이다. 8개의 광활한 게임지역과 각 지역만 20개의 레벨로 구성되어 있다. 게이머는 3D로 랜터링된 게임 배경화면에서 360도 풀회전 및 3가지 각도에서 게임을 진행할 수 있다.

40가지가 넘는 CD수준의 돌비 음향효과와 음악CD 플레이어로도 배경 사운드를 들을 수 있는 기능이 있어 게임의 재미를 더해준다. 2인용 모드로도 게임을 즐길 수 있으며 랜(LAN)을 이용하면 최대 8명까지 동시에 게임을 즐길 수 있다. 레이싱 게임과 슈팅을 좋아하는 게이머라면 이 게임을 기대해 볼 만 하다.

3D 격투 액션의 희망자를 뽑는다

파이터
(FIGHTER)

장르 격투 액션 | 제작사 F.E

11월 초순	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도 스	8메가 이상	미 정

파이터 게임의 특징

파이터는 기존의 격투 액션 게임에서 빈약했던 스토리적 요소를 가미해 투사들이 왜 싸워야하는지에 대한 명분을 주고 있으며 스토리에 따른 배경이 설정되어있기 때문에 다른 대전 게임에서는 느낄수 없는 분위기를 느낄 수 있다.

광활한 평야, 구경꾼이 북적대는 곳, 중국식 건물앞 등의 배경이 주류를 이루는 다른 대전과는 달리 사막한 가운데의 아직 발견되지 않은 신비스러운 유적이 등장한다는 등의 설정도 특이하다. 평범한 배경에 지친 게이머라면 한번쯤 신비스러운 장소에서 파이터의 고독과 공포를 느끼며 대전을 즐길 수 있다.

연속기술을 익혀라!

파이터의 모든 동작은 연속기술이 가능한 동작이다. 무도가 한번 공격한 후 공격이 성공했을 때 그 절호의 찬스에 공격이 끊어진다는 것은 약속 대련이 아닌이상 진정한 격투라고 할 수 없는 것이다. 파이터에서는 공격이 적중하여 성공하면 그 빈틈을 파고들어 연속기술을 구사할 수 있는 것이다. 캐릭터중 권기찬은 12연속까지 가능하다.

최근들어 다른나라 게임에서도 한국인 캐릭터가 자주 등장한다. KOF'95에 김갑환, 장거한, 최번개, 철권2의 백두산 등 그런데 이 태권도 스타일의 캐릭터는 가라데 기술과도 그다지 차이가 나지 않으며 특색이 없다. 춤사위를 덩실덩실 흔들어 데다가도 생각할 수 없는 각도에서 공격이 들어오고 슬쩍 슬쩍 회피하는 택견을 쓰는 캐릭터야 말로 특색이 있으며 한국적 정서를 잘 드러낼 수 있는 캐릭터라고 생각한다.

파이터의 권기찬이라는 한국 캐릭터는 이 택견 기술을 구사하는 캐릭터이다. 파이터 배경이 중국인 만큼 중국인 캐릭터가 많이 등장한다. 「파이터」는 현실감을 주기위해서 각 유파의 기술을 정확히 구사하도록 노력하였다. 즉 신체의 힘과 스피드를 주로 다루는 외가권 형태의 공동파 권법이 있는가 하면 내공을 주로 다루는 무당파 무술을 쓰는 캐릭터가 있다.

시스템면의 특징

시스템면에서의 특징이라면 스타게이지라는 역전 시스템과 오피스를 들 수 있다. 오락실에 가서 고수나 동네 꼬마의 얍삽이의 키한번 못 눌러보고 당한 쓰디쓴 기억이 있을 것이다. 파이터의 스타게이지는 초보자도 최후의 발악을 할 수 있는 기능이다. 왜냐하면 이 기능은 많이 맞아야 쓸 수 있기 때문이다.

오피스는 일종의 상태창으로써 평상시에는 파이팅 카운터가 기록되지만 스타게이지 가득찼을 때 표시가 되고 각종 상황을 보여주는 기능을 가지고 있다. 필살기가 적중했을 때 클린힛트가 표시되는 등 게임의 흥미를 돋구어주는 일종의 치어걸같은 것이다.

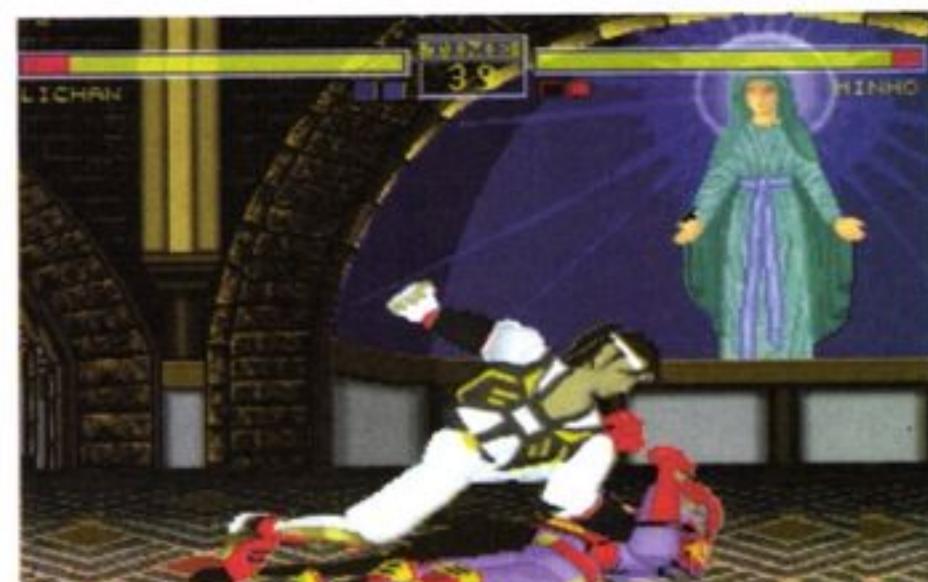
대전을 좋아하는 유저라면 한번쯤 게임 잡지를 사서 필살 커맨드를 펼쳐가며 연습한 기억이 있을 것이다. 파이터에서는 PC만 있으면 필살기나 기술을 충분히 연습하고 점수까지 채점하는 트레이닝 모드가 있다.

공격 부분과 방어 부분이 있어 공격이 약한 유저, 방어가 약한 유저는 충분히 자신의 약점을 보안하여 훈련만 열심히하면 고수가 될 수있고 훈련성과에 따라 제작사에서 단증까지 받을 수 있다.

국산 자체 제작 3D 대전액션 게임

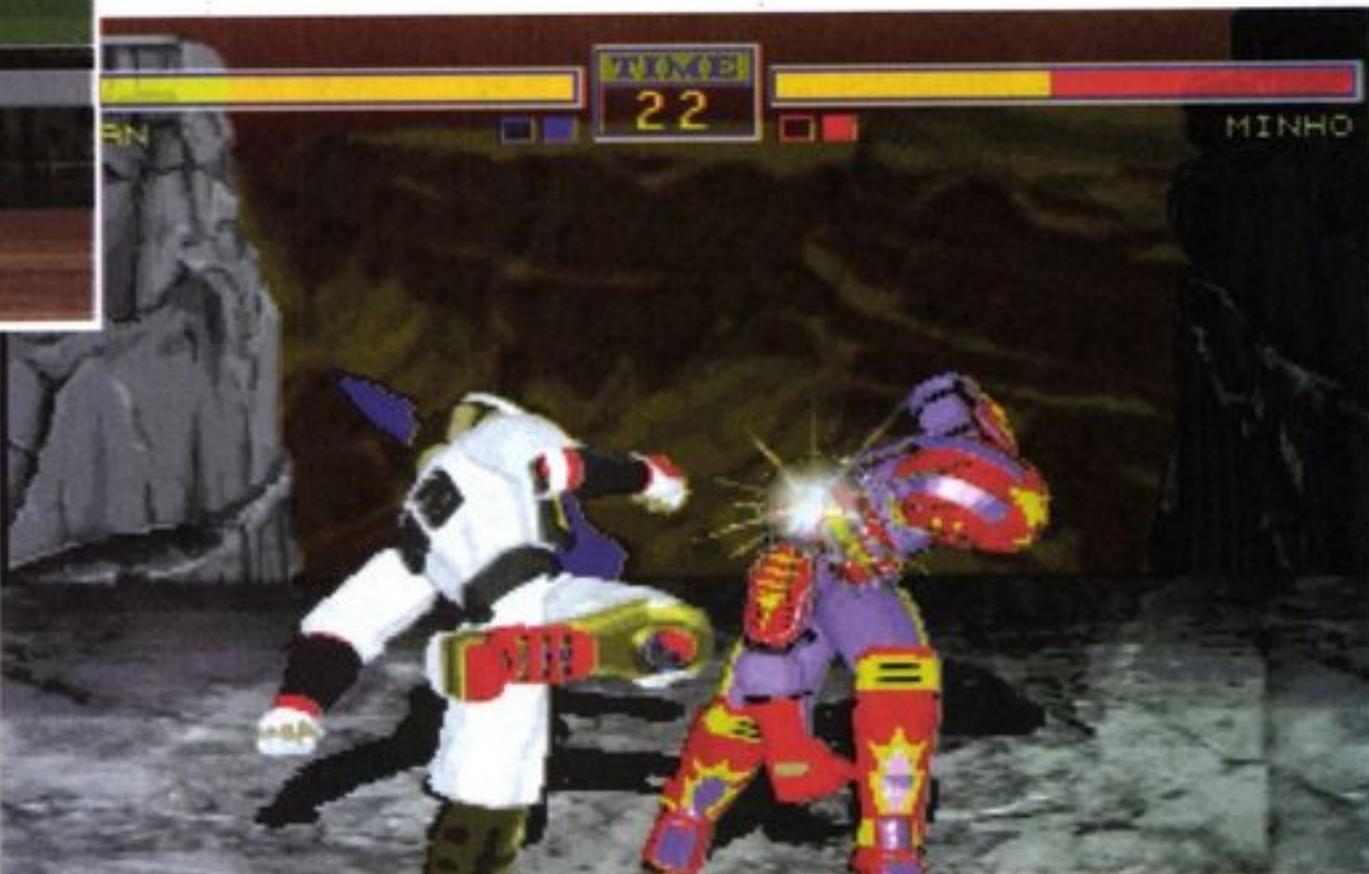
캠퍼스 히어로즈 (Campus Heroes)

장 르	대전 액션	제작사	밉스소프트웨어
유통사	하이콤(02-795-5765)		

97년 1월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도 스	8메가 이상	미 정

캠퍼스 히어로즈의 연출적인 특징

5분 이상의 고품위 비쥬얼, 줌 인, 줌 아웃, 라이트 소싱에 의한 광원 표현, 밀러 기능, 특수 배경 스크롤, 카메라 앵글 변환, CD 음원 배경음, 멀티 보이스 및 특수 효과음, 2인 플레이와 모뎀 플레이 가능, 비밀 CHEAT 키 조작에 의한 숨겨진 캐릭터 사용 가능(특수 커맨드를 이용하여, 보스 등의 캐릭터를 사용할 수 있게 한다), 32비트 보호 모드 사용, 모뎀 플레이시, 각 캐릭터 간의 한글 대화 모드, 키 조합에 의한 무한 연타 및, 연속 필살기 사용 가능, 도스, 윈도 95 동시 지원 등이 캠퍼스 히어로즈의 특징이다.

기술적인 특징

현제 베타 버전에 공개된 기술에서 유추해 볼 수 있는 캠퍼스 히어로즈의 기술적인 특징은 첫째 컴비네이션 기술의 연결이 정해진 것과 다르게도 조합이 가능하다는 것이다. 이는 2D 게임에 비해 게임성은 적었던 3D 게임의 기술적인 면을 보완한 것이자, 기존의 게임에서 쓰던 전략을 그대로 옮겨와 쓸 수 만은 없다는 것을 뜻한다. 두번째 틈을 노리는 단발 공격과 다단의 연속 공격이 적절하게 배합되어 있다. 이는 단발 공격이 주가 되었던 철권의 장점을 더한 형식을 택하고 있다는 것을 알 수 있다. 특히 연속 공격에서도 적의 품으로 파고드는 동적 공격과 파고 들어오는 적을 이용하여 흐름으로 반격해 내는 정적인 공격이 배합되어 있다는 것을 주목할 필요가 있다. 세번째 기존의 격투 게임과 반대로 실제 현존하는 무예가 많이 들어 있다. 이러한 것은 버추어 파이터처럼 게이머의 감정이입이 쉽게 가능하다는 점에서 사용자들을 더욱 게임 속으로 끌어들일 수 있는 매력으로 통할 것이다.

국산 제작 뉴 액션 시뮬레이션

풀 메탈 자켓 2

장르	액션시뮬레이션	제작사	미리내 소프트웨어
11월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원	
도 스	8메가 이상	미 정	

현실성 있고 흥미진진한 스토리

엔드라 연방은 AP 병기로 이루어진 특수부대의 활약으로 NEO-E.N.A 세력을 진압하는데 성공한다. 어느정도 사태가 안정되었다고 생각한 엔드라 연방 정부는 다시 재건 사업에 주력하기 위해 현재 유지하고 있는 상비군 세력을 대폭 축소하기로 한다. 물론 유지하는데 자금이 많이 소모되는 특수부대는 해체시키고 그중 일부 부대원들은 용병화시켜 소규모 국지전 문제나 치안, NEO-E.N.A 잔당의 색출 진압에 자유 계약적 관계로 협조하게 된다. 그러나 시간이 지날수록 계약의 의도적 불이행 사례가 빈번해지고 기본적 통제의 선을 넘는 행위들이 자주 발생하게 된다. 또한 많은 군사적 정보들이 외부로 빠져나가 그에 대한 대책이 시급해진 연방 정부는 정보부 ISS를 통하여 그에 대한 조사를 비밀리에 착수하게 된다. 그 결과 상당수 특수부대 출신의 용병들이 일부 국지전이나 소요의 배후에 있다는 것을 알게 된다. 그들은 자기들에게 확보된 정보망과 군사적 자질을 이용하여 각지의 국지전을 조장하고 소규모 군조직들과 결탁하여 군사적 고문 역할을 수행, 그들만의 영역과 입지를 확보해 나가고 있는 것이었다. 또한 그들은 NEO-E.N.A의 잔당들과도 상당수 결탁하여 그들이 보유한 잔존 병력 및 장비와 비밀 근거지를 확보한 사실을 알게 된다. 이에 당황한 연방 정부는 모든 용병과의 계약 및 정보 공유부분을 차단하고 기존의 정규군으로 그들을 소탕하고자 한다. 하지만 실 전투의 경험이 풍부한 그들을 대적하기에는 기존의 부대로는 실효성이 없다는 것을 안 정부는 일부 그들과 결탁하지 않은 것으로 선별되는 용병들과 새로운 계약을 체결하고 통제 불능이 되어버린 용병 세력의 진압에 나서게 된다.

이제 바로 여러분들이 그 일선의 자유계약 용병이 되는 것이다. 당신은 전천후 최상의 시스템을 자랑하는 동급 최강의 AP 병기를 자체 보유하게 되며 조종과 모든 관리를 당신이 직접 맞게 되는 것이다.

풀 메탈 자켓2의 360 전 방향 회전 스크롤

일반적인 탑뷰 방식의 게임과 달리 캐릭터 조작시 방향이 혼돈되는 경우가 종종 있다. 3차원 게임에서나 볼 수 있는 1인칭 시점의 지향성과 2차원 게임의 넓은 조망성을 한꺼번에 만족시키는 방식이 바로 「풀 메탈 자켓2」에서 사용된 360 전 방향 회전 스크롤이다. 결국 이것을 구현하기 위해서는 플레이어가 조작하는 캐릭터를 제외한 모든 배경과 오브젝트들을 회전시켜야 한다. 최근에 나왔던 시크 엔 디스트로이라는 게임도 이러한 회전 스크롤 방식을 사용하기는 했지만 이런 시스템이 가지고 있는 부하를 제대로 감당하지 못하고 지극히 단순한 배경과 단순한 오브젝트들로만 구성되어 있다. 전에 일부 오락실용 게임에서 이러한 회전 스크롤을 사용한 게임이 일부 있었지만 IBM PC에서는 풀 메탈 자켓이 처음으로 이런 회전 스크롤 방식을 사용했고 하드웨어상의 지원이 전혀 없는 IBM PC에서 순수하게 소프트웨어적으로 구현했다는 것만으로도 주목받을만한 게임인 것이다.

40여종이 넘는 무기와 장비

여러분들은 초기에 주어지는 금액과 미션을 클리어할 때마다 얻을 수 있는 금액으로 자기 기체의 각 부분들, 즉 기체의 머리와 다리, 좌우 장착무기와 부스터등을 각 미션의 특성에 맞게 조합할 수 있다. 따라서 게이머는 자신만의 기체를 수백가지 창조할 수 있는 것이다. 또한 각무기의 특성과 위력 사정거리 등을 고려하지 않고 무기를 낭비한다거나 알맞지 않은 무기를 선택한다면 여러분들은 죽음을 맞이하게 될 것이다.

유저의 미션 선택 자율성 확대

기존 게임이 미션의 순차적 해결 방법이라면 풀 메탈 자켓 2는 전혀 새로운 미션 선택권을 가진다. 세계 곳곳에 일어나는 문제들을 자유계약적 용병의 입장에서 동시에 7가지 이상의 서로 다른 미션중 계약금과 미션의 상황을 면밀히 검토후 스스로 선택 가능하다. 선택적 조절이 가능한 다단계 등급으로 나누어진 30여개 이상의 미션이 각 지역별로 준비되어 여러분들을 기다리고 있다.

입체 배경의 대전 액션

작은 신들의 전쟁
(THE WAR OF KIDS)

장르	격투 액션	제작사	미리내 소프트웨어

11월 초순 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도 스	8메가 이상	미 정

스토리

천상계의 신들은 오랜 세월동안 악마들과 싸우며 세상이 악으로 물들어 가는 것을 막아오고 있었다. 하지만 악마들의 왕으로 아스타롯이라는 대악마가 등극하고나서부터 신과 악마의 전쟁은 신들의 열세로 몰리고 있었다.

아스타롯의 음모로 신들의 전쟁을 지휘하던 투신 엔키두가 아스타롯의 포로가 되고 만 것이다. 투신 엔키두를 제외한 나머지 신들은 싸움에 관해서는 문외한 들이었기 때문에 닥쳐오는 위기 앞에서 속수무책일 수밖에 없었다. 이때 신들은 엔키두의 부하들인 천사들 중에서 우열을 가려 새로운 투신을 뽑는 대회를 열기로 한다. 『작은 신들의 전쟁』이라고 명명된 이 시합을 통해 진정한 신의 대열로 올라서기 위해 수많은 천사들이 모여들었다. 하지만 최후까지의 결전에서 승리자는 8명, 그들중 하나는 투신이 되어 마왕 아스타롯의 음모에 맞서 싸워야 한다.

게임의 특징

지형과의 상호작용

『작은 신들의 전쟁』의 무대는 기존의 격투게임과 같은 평면적인 배경이 아닌 높이와 경사, 다층개념이 있는 입체적인 배경이다. 따라서 이제까지 상중하 정도의 방향개념만 적용되던 격투게임들과는 달리 캐릭터 주위의 360도 모든 방향의 움직임을 통제할 수 있다. 특히 각 캐릭터마다 다른 개성적인 배경에는 각자의 특징을 나타낼만한 트랩과 함정들이 존재한다. 이 함정들은 상대방의 조작에 의해서 작동되는 것도 있고 적과 아군을 가리지않고 방해공작을 펼치는가 하면 2명의 대전 캐릭터가 아닌 엉뚱한 캐릭터가 나와 황당한 상황을 연출하기도 한다.

그래픽

그래픽적인 특징으로는 모든 캐릭터를 3차원 그래픽으로 구현하여 캐릭터당 400프레임 이상의 부드러운 움직임을 지니고 있다는 것이다. 또한 전반적인 게임이 640X480의 수퍼VGA 고해상도상에서 이루어지므로 기존의 저해상도 게임에 비해 훨씬 깔끔하고 선명한 화면을 연출한다.

현재까지의 격투게임의 모든 액션을 총망라

『작은 신들의 전쟁』은 대전 액션게임이다. 기본적으로 대전액션은 캐릭터들의 다양한 동작을 생명으로 한다. 이 게임에 등장하는 캐릭터들은 물,불,바람, 번개, 땅, 투쟁, 재앙 등의 각자의 특성을 지니고 있으며 표준형, 속도형, 파워형 등의 다양한 캐릭터의 성질이 있다. 각 캐릭터마다의 특징있는 액션이 가능하다.

3차원 캐릭터의 살아있는듯한 움직임

3차원 그래픽 애니메이션을 게임에서 캐릭터로 사용하는 것은 최근에 와서 유행처럼 되어 버린 것이지만 작은 신들의 전쟁에서는 고해상도의 특징을 살려 3차원의 캐릭터들이 더욱 매끈하게 표현되어 있고 완벽한 풀 애니메이션으로 살아 있는듯한 움직임을 보여준다.

캐릭터 동작의 특징

키 구성 : 3차원 폴리곤 격투게임과 같이 G, P, K의 구성으로 되어 있다.

연속기 : 철권 형태의 버튼 연타 필살기 즉 PPPK류의 연속 필살기가 존재한다.

필살기 : 커맨드 입력 형태의 필살기 즉 PC에 적합한 명령체제를 갖추고 있다. 보통 필살기를 사용하면 기력을 어느정도 소모하지만 기력이 MAX상태일 경우에는 기력소모가 없다.

연속 필살기 : 절묘한 타이밍을 요구하는 필살기의 조합으로 이루어지는 연속 필살기. 일정량의 기력 게이지를 소모하며 기력이 MAX상태일 때 연속필살기를 사용하면 무한연속 필살기가 가능하다.

초 필살기 : 기력 게이지가 MAX상태일때만 사용가능한 필살기이다.

POWER ACTION

세가 랠리와 대적할 만한 PC 레이싱 게임

랠리 3 (Rally 3)

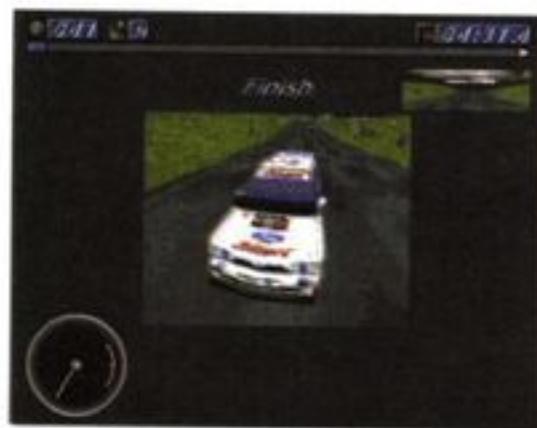
PC게임에서 보기 드문 랠리게임이 출시되었다. 이번 랠리 3는 유로프레스에서 출시하는 것으로 깨끗한 그래픽과 호쾌한 사운드가 레이싱 게임을 좋아하는 유저들을 사로잡을 것으로 예상된다.
이제 게이머는 과감히 다카르 랠리의 세계로 뛰어들어보자.

랠리 3
유로프레스

유통사/LG 소프트웨어
02-3459-5835

장르
레이싱
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상 /조이스틱 키보드 지원
발매일
10월 예정
가격
미정

프롤로그

비디오 게임에서 세가 랠리가 있다면 PC에서는 단연 랠리 3을 들 수 있다. 다양하고 자세한 디테일과 게임의 배경음 또한 거의 실제와 비슷하게 되도록 구성되었다. 게임에 들어가면 알겠지만 게임의 플레이는 일반 레이싱 게임과 비슷하게 설정되었다. 특이할만한 점은 레이싱에 들어가서 자기가 직접 튜닝이라든가 타이어 등을 게임의 콘디션에 따라 직접 조절할 수 있는 장점이 있다.

옵션에 들어가서

옵션은 총 5개로 구성되어 있다.

Driver Detail

운전자의 이름과 국가명을 정할 수 있다. 한국이 없는 것이 아쉽다.

Individual Rally Option

Service Setup ▶ 각종 엔진의 업그레이드 유무 확인

Car Damage ▶ 카의 데미지 설정

Other Cars ▶ 경쟁카들의 유무 결정

Other Car Intelligence ▶ 경쟁 카들의 난이도

Weather Conditions ▶ 날씨의 변화. 날이 비가 오면 타이어를 광폭으로 쓰는 것이 좋다

Road Width ▶ 도로의 넓이 결정

Cotrol Options

여기에서는 컨트롤러라든가 키를 다시 디파인하거나 기어를 오토로 바꿀 수 있다.

Visual Preferences

뷰포인트라든가 백 미러의 옵션을 정할 수 있다.

Visual Display

게임을 하는데 있어서 PC사양이 낮다면 스크린 사이즈를 최대로 줄이고 이미지 퀄리티를 최대로 낮추어야만 게임을 진행하는데 있어서 별 무리 없이 게임이 돌아갈 것이다.

레이싱의 진행 방법

레이싱은 크게 인디비듀얼과 챔피온 쉽, 아케이드 모드가 있다. 인디비듀얼은 연습 게임이고 아케이드 레벨은 시간내에 체크 포인트를 통과해야만 계속 게임을 진행할 수 있다.

또한 챔피온 쉽은 랠리 모드를 그대로 재현해 놓았기 때문에 근래의 보기 드문 재미있는 레이싱 게임이 나왔다고 볼 수도 있다. 게임에 들어가서는 오토모드로 해놓았다고 해도 일단 기어를 전진 기어를 놓아야 기어를 컴퓨터가 알아서 바꾸기 때문에 전진 모드로 출발해야 한다.

레이싱에 들어가면 세가 랠리처럼 중간중간에 도움말이 옆에서 이지 라이트, 레프트, 점프 어헤드 해가며 나온기 때문에 이 설명을 주의깊게 들어야 할 것이다. 레이싱이 끝나고 나면 다음 레벨의 도전 여부와 리플레이를 보여주는데 리플레이로 자기가 게임을 어떻게 했는지와 트랙이 어떻게 생겼는지 알아볼 필요가 있다.

또한 이 게임은 오디오 트랙이 있어 음악 CD로도 즐거운 음악을 감상할 수 있다.

레이싱에 쉽게 적응하기 위해서

1. 일단 레이싱에 자신이 없으면 오토를 선택한다

모든 레이싱 게임에 있어서 그러하듯이 기어 바꾸기가 게임에 있어선 훨씬 더 까다롭다. 그러므로 오토를 선택해 기어를 전진과 후진을 구분해놓아 설정해 게임을 진행한다면 기어가 7단까지 다른 경쟁 카들과 빨리 들어가기 때문에 직선 주로에서는 유리하다.

2. 커브진입에 있어서...

랠리인만큼 커브가 굉장히 많으므로 커브길에 들어서면 일단 진입하기 전에 속력을 죽인 다음 진입을 시작하면 액셀을 밟아 굉장히 빠른 속도로 빠져 나간다. 또한 커브에서는 원심력이 있기 때문에 바깥쪽에서 안쪽으로 진행하며 턴을 한다. 또한 드리프트라는 방법이 있는데 드리프트는 커브에 진행할 때 액셀과 브레이크를 동시에 밟으면서 미끄러져나가는 통과 방법이다. 아니면 커브 진입전에 액셀만 떼고 진입할 때 액셀을 밟아도 된다. 이 방법은 엔진에 무리가 있으니 주의하길 바란다.

3. 옵션에서 길은 넓게

옵션에서 길은 넓게 해 놓아야만 급커브나 점프대 등에서 유리하다. 특히 급커브등에서는 앞의 차나 속력이 너무 세 그냥 차가 뒤집어 지는 경우가 있으니 처음 레이싱에 적응하는 게이머들은 길의 폭을 넓게 해놓아야 좋을 것이다.

4. 앞, 뒤를 주의해 살핀다

게임을 진행하다 보면 앞에서 차들이 급커브를 만나 자주 뒤집어 지는 경우가 있다 이럴때 급격한 핸들 조작은 차가 뒤집어지니 아예 브레이크를 밟아 속력을 죽인 다음 재빨리 옆으로 핸들을 틀어야 위기를 모면할 수 있다. 또한 뒤를 잘 보면 뒤 차들이 게이머를 앞지르려고 할 때 옆으로 불쑥 튀어나오는데 그 때 재빨리 게이머가 그 차의 진행방향으로 진해아면 상대편 차는 핸들을 틀면서 뒤집어진다.

POWER ACTION

EA가 출시한 3D액션 슈팅 게임

파이어 파이트 (FIRE FIGHT)

EA가 내놓은 기대 신작 파이어 파이트가 출시되었다. 특히 그 동안 시뮬레이션이나 스포츠 게임으로 유명한 EA가 내놓은 슈팅 게임이라는 데서 무엇보다 기대가 큰 편이다. EA는 게이머들의 기대에라도 보답하는 듯 네트웍 플레이를 완벽히 지원하는 슈팅 게임을 내놓았다.

파이어 파이트

일렉트로닉 아츠

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장르
아케이드
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/윈도 95
발매일
발매중
가격
55,000원

프롤로그

파이어 파이트는 3차원 게임은 아니지만 3차원에 가까울 정도로 배경과 전투기와의 조화에 신경을 썼다. 그리고 게임은 가로 스크롤, 세로 스크롤도 아닌 양방향 스크롤이다. 그렇기 때문에 각 미션마다 임무를 완수하기 위해서는 이쪽 저쪽을 헤매면서 임무를 완수해야 한다. 그리고 게임은 미션 진행 방식으로 여태까지 단순한 슈팅 게임과는 차이가 있다. 여태까지의 게임의 경우 무조건 상대편을 제거하면서 최종 목적지만 다다르면 그 스테이지를 클리어하는 방식이었다.

하지만 파이어 파이트는 게이머가 선택한 미션에 따라 그 주어지는 임무가 다르다. 때로는 적기들을 모조리 섬멸하는 미션도 존재하고 어떤 시설물을 보호하는 미션이나 구출 작전을 펼쳐 인질들을 구하는 미션 등 수없이 많다. 그렇기 때문에 파이어 파이트를 단순한 슈팅 게임으로만 생각하면 큰 오산이다. 일반 비행 시뮬레이션 게임처럼 브리핑 상황을 잘 읽고서 행동해야지만 게임에서 원하는 대로 미션을 완수할 수 있다.

1:1 대결 모드는 일품이다

스토리 라인

게이머는 어떤 대가를 치러서라도 평화를 수호해야 한다. 갤럭시 행성간의 분쟁을 통하면서 극에 달한 전쟁은 그 옆의 30개 이상의 행성으로 번져 나갔다. 각 행성마다 나름대로의 복수의 칼날을 갈았으며 이러한 혼돈에서 벗어난 곳은 하나도 없었다.

이때 우수한 파일럿 기질을 가진 전설적인 한 병사가 있었다. 1년 후 평의회에서 새로운 의원을 선출하기로 결정이 내려졌다. 회원들의 이름은 무기명으로 처리가 되었으며 평의회 의원들이 최종적으로 모든 판단을 내리게 되었다. 이러한 결정에도 불구하고 그 외에는 다른 선택을 할만한 상황이 되지 못했던 행성 거주민들의 폭동은 계속되었다. 이제는 무력을 동원하지 않고서는 그 폭동을 제압할 방법이 없다. 이에 최고의 파일럿과 전투기가 출격하여 폭동을 제압해야 한다. 게이머는 그 파일럿 중 하나가 되어 반란군을 진압해야 하는 임무가 주어졌다. 즉 게이머의 손에 이 우주의 평화가 달린 것이다.

적 함선에 대한 정보

오리온 테크의 98 시리즈 4

이 함선은 암호명 크레센트를 지니고 있으며 4기의 발칸포를 갖고 있다. 재거의 전임 모델인 98은 일반형 공대공 전투기로 공급되었다. 4기의 60mm 캐논과 대형 폭탄을 수용할 수 있는 98은 경쟁력이 뛰어난 편이지만 아직 부족한 부분이 많이 있다. 게이머로서 보면 단순히 캐논포만 피하면 되므로 쉽게 물리칠 수 있는 적의 병기이다.

적의 거대 함선을 발견했다

적의 거점을 쳐부수자

다크스타 인더스트리 K-1 아고리스

암호명 브루저라는 타이틀을 지니고 있는 이 전투기는 자금력이 든든한 공군에게 유용하도록 제작되었다. 그렇기 때문에 대당 비싼 가격 때문에 아직은 많은 행성들에 보급되지는 못했다. 무엇보다 갖추고 있는 무기가 T-20이란 유도 미사일인데 어떤 상황에서도 상대편 전투기를 격추시킬 정도의 무서운 파괴력을 지니고 있다.

다크스타 인더스트리 J-5

이 함선은 커틀 샤크라는 암호명을 지니고 있으며 병기가 없는 희한한 전투기이다. 사실 이 함선이 유명해진 것인 일리아니스-세타 공격이다. 이 전투에 세타 공군은 미리 계획된 커틀 샤크 수천 기에 의해서 격추되고 말았으며 이 J-5는 위력적인 무기로 남았다. 아직 이 전투기에 들어가는 무기에 대한 정보가 없는 편이다. 때로는 상당히 약할 수도 있고 때로는 불사조처럼 막강한 함선으로 변한다. 그렇기 때문에 방심은 금물이고 항상 경계를 늦추면 안된다.

알로간 TW90

이 함선은 다이서라는 암호명을 지니고 있으며 플라즈마 레이저를 갖고 있는 함선이다. 알로간이 새로운 은하계를 찾기 위해 전체 병력을 포기한 후 그들의 격납고는 대부분 거리의 부랑자들이 가득 차게 되었다. 3개의 날개를 가진 다이서는 그 기동력에 있어서는 최고 수준을 보인다. 무엇보다 여기서 발사되는 플라즈마의 위력은 아군 전투기를 순간적으로 무력화시킬 정도로 강력하다. 따라서 그 플라즈마에 명중당하지 않도록 이리저리 잘 피해 다녀야 할 것이다.

네트웍 플레이에 대하여

파이어 파이트는 네트웍 플레이를 위해 만들어진 게임이라고 해도 과언이 아닐 정도로 네트웍 플레이 만큼은 신경을 기울였다. 특히 게임 정품 패키지를 구입하면 네트웍

얼음의 구름도 주의할 대상중 하나이다

을 위해 보너스로 한 개의 CD가 더 들어 있다. 그렇기 때문에 두 명이 돈을 모아 패키지 하나를 구입하면 서로 모뎀 플레이를 즐길 수 있다. 그리고 모뎀 플레이 설정 모드 또한 다른 게임에 비해 훨씬 쉽게 구성되어 있다. 우선 모뎀 드라이버를 선택한다. 게임에서는 인터넷으로도 게임을 할 수 있도록 지원하고 있다. 만약 인터넷 상으로 게임을 하겠다면 원속을 선택하면 된다. 그리고 컴퓨터 상에서 모뎀 플레이를 하겠다면 모뎀 커넥션 메뉴를 선택하면 된다.

네트웍 플레이 모드는 크게 두 가지로 나뉘어 있다. 우선 파이어 파이트 모드는 최대 3명의 다른 전투기가 서로를 격추하고 마지막 남은 승자가 이기는 방식이다. 또 게이머의 취향에 따라 게임 엔딩 방식을 결정할 수 있다. 만약 킬(KILL)수를 7개로 하였다면 7개를 먼저 맞춘 사람이 승리하는 것이다. 또 분(Minutes)수를 3으로 하였다면 3분 동안 가장 많은 전투기를 격추시킨 사람이 승리하는 것이다. 여기서 옵션 중에서 리스폰(Respawn)옵션을 선택하면 화면에서 각 탄약 팩과 인벤토리 아이템이 생성되는 빈도를 초 단위로 설정할 수 있다. 예를 들어 특정 아이템을 토글해서 해제시켜 놓으면 게임의 난이도가 증가될 수 있다.

다음으로 선택할 수 있는 모드가 기지 건설 모드이다. 지금까지의 사항과는 좀 다른데 자신만의 기지를 가장 먼저 건설하는 사람이 이기는 것이다. 우선 기지를 건설하기 위해서는 적당한 장소를 모색해야 한다. 그런데 장소 모색보다 중요한 것은 기지를 건설하기 위해 벽돌을 모아야 한다는 것이다. 따

사방이 불바다이다

하얀 서클의 밝은 부분이 게이머가 가는 방향이다

라서 곳곳에 흩어져 있는 벽돌을 상대편보다 빨리 모아서 일정 수를 채워 기지를 건설하자. 그러나 다 모은 벽돌이 일순간에 상대편 공격에 의해 파괴될 수 있으므로 방어 능력을 함께 키우는 것이 상당히 중요하다고 할 수 있다.

미션 수행 방법

게임에 탑재되어 있는 미션 수는 총 18개이다. 그 18개 미션을 일반 비행 시뮬레이션처럼 마음대로 택할 수 있다. 미션 넘버 1부터 차례대로 번호를 올라가야 한다. 그리고 각 미션을 선택하면 오른쪽에 미션에 대한 브리핑이 나온다. 브리핑을 읽고서 미션에 대한 개략적인 수행 방법을 파악하자.

일단 게이머가 처음에 접하게 되는 미션은 모든 시설물을 파괴하는 것이다. 이 경우 상대편 전투기를 모조리 전멸시키고 모든 시설물을 닥치는 대로 파괴해야 한다. 시설물을 다 파괴하였으면 게이머가 탑승한 전투기는 출발 지점으로 돌아오게 된다. 이때에 시작 지점에 보면 네모난 박스가 나올 것이다. 거기다가 전투기를 가져다 놓으면 잠시 호버링 상태에 놓여 있을 것이다. 이때 게이머가 미션을 정확히 완수했다면 미션 클리어 화면이 나올 것이고 미션을 제대로 수행하지 않았다면 다시 전장으로 돌아가 미션을 수행하고 돌아와야 한다. 그 다음에 만나는 미션의 경우 상대편의 탱크를 수집하는 미션도 있다. 이 경우는 각기 있는 네모난 박스에 함선을 가져다 두고 탱크를 모조리 끌어가야 한다. 만약 이때 적들과의 교전에 패할 경우 다시 처음부터 탱크들을 모아야 하므로 에너지 게이지가 떨어지지 않도록 주의해야 한다. 그 외에도 각종 인질 탈출극이나 특수 부대 공작 활동 같은 많은 미션이 게이머를 기다릴 것이다. 무엇보다 에너지 방식으로 진행되기 때문에 그때그때 많은 에너지를 보충해야만 미션을 성공적으로 완수할 수 있다.

조작 안내

〈좌측 SHIFT〉 · 터보 엔진 점화
〈Caps Lock〉 · · · · 터보 엔진 상태시 유지
← · · · · · · · · · · · 좌회전
→ · · · · · · · · · · · 우회전
↑ · 함선을 앞으로 전진시킨다
↓ · · 함선을 뒤로 후진시킨다
〈1〉 · · · · · · · · 발칸포 선택
〈2〉 · · · · · · · · 스워머 선택
〈3〉 · · · · · · · 플라즈마 선택
〈4〉 · · · · · 유도 미사일 선택
〈5〉 · · · 데스브링어 캐논 선택
〈6〉 · · · · · · · · 진동탄 발사
〈Space Bar〉 · · · 현재 설정된 무기 발사
〈+〉 · · · · · · 아이템 선택하기
〈Enter〉 · · · 아이템 사용하기
〈ALT+X〉 · · 도스로 빠져나간다

POWER ACTION

셸 쇼크 (Shell Shock)

데들리 스카이와 썬더 호크를 출시해 헬기와 비행기를 이용한 아케이드 게임을 만들었던 코어가 이번에는 탱크를 이용한 아케이드 게임을 개발했다. 셸 쇼크는 이번에 코어가 만든 차세대 탱크 아케이드 게임으로 부담없이 즐기는 아케이드 게임이다.

셸 쇼크

코어

유통사/쌍용
02-953-1568

장 르
아케이드
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상 /조이스틱, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
44,000원

M-13 프레데터 배틀 탱크 (M-13 Predator Battle Tank)

스페셜 포스팀이 만들어낸 탱크로 차세대 탱크이다. 이 탱크는 240mm의 포를 가지고 있으며 M257포를 쓴다. 이 포는 매우 정확성을 지니고 있으며 파괴력 또한 위력적이다. 또한 60mm기관총은 땅에서나 공중에서 오는 적을 자동적으로 겨냥하여 사격을 가하는 능력을 가지고 있다.

프레데터는 지상에서 공중을 날으는 전투기를 요격하는 능력을 가지고 있으며 4발의 바이퍼 미사일을 가지고 있다. 이 탱크의 자체 방어력은 우라늄으로 이루어진 방어에 탱크내에는 자체 소화능력을 지니고 있고 승무원들을 우선적으로 보호한다.

프롤로그

1994 Mostvia Vastka.
미국의 스페셜 포스팀이 적들의 엄청난 화력으로부터 시민들을 보호하기 위해 출격했다. 이 스페셜 포스팀은 미국에서 고난이도의 훈련을 거친 엘리트 팀이었다. 하지만 시민들을 보호하기 위해 출격한 이 팀과 시민들은 모두 파괴되었다. 이 중 오직 5명만이 살아남았다.
1997 뉴욕.
이 5명이 뉴욕의 제인슨 섬에서 그들만의 기지를 세우고 거기에서 전투 유닛을 만들었다. 글들은 자기들을 『Da Wardnez』라 불렀다. 그들은 전 세계의 테러리스트가 있는 곳이라면 출동을 해 그들을 저지했다. 게이머는 이들중의 한 멤버가 되어 탱크를 타고 직접 출격을 하여 전 세계의 평화를 지켜야 한다.

각 스테이지의 미션에 들어가서

각 스테이지마다 미션 브리핑을 받는데 대부분이 정치적으로 중요한 지역을 UN이 장악하기 위하여 5명의 특공대를 보낸다. 처음 스테이지에는 공중 지원이 없으나 뒤로 갈수록 샘이나 공중지원을 받을 수

시뮬레이터 준비

건물을 잘 이용한다

맵화 면

다리위의 접전

적 장갑차와의 대결

작전을 실패했다

있다. 특히 뒤로 가면 적들이 공중에서도 공격을 가하는데 특히 적들의 라이트 헬기나 공격용 헬기에서 쏘는 대전차 미사일은 에너지가 많이 주니 주의해야 한다.

실제로 미션 브리핑에 들어가기에 앞서서 워크 숍 아리아에 가면 탱크에 중요한 아이템이나 장비들을 업그레이드 할 수 있으니 돈을 들여서라도 게임마다 필요한 아이템들을 사서 업그레드 한다. 중요한 아이템들은 이렇다.

아머	• • 탱크의 철판을 강력히 한다
샘	• • • • 샘 미사일을 살 수 있다
리로딩	• • 메인 캐논을 재 장전한다
타게팅	• 타겟을 더 편히 잡을수 있다
엔진	• • 엔진을 업그레이드 함으로 속력을 빨리 할 수 있다
C건 쿨런트	• • • 체인 건이 열을 덜 받게 한다

각 게임의 미션들은 순서를 진행할수록 다양해지는데 적들의 탱크 파괴, 건물 14개 파괴, 인질 구출 등 다양한 작전을 편다. 게임을 클리어 하면 돈을 버는데 이 돈을 가지고 업그레이드를 천천히 진행할 수 있다. 게임의 난이도는 조금 어려운 편이지만 사운드는 흑인 풍의 랩송이 전체를 진행하고 있어 게임을 재미있게 진행할 수 있다.

게임을 쉽게 진행하기 위해서

1. 주변의 엄페물을 이용한다

처음이나 다음 스테이지를 진행하다 보면 건물 들 사이의 엄페물을 잘 이용해야 한다. 특히 적 탱크들이 쏘는 포는 화력이 대단하니 건물에 숨어있다가 적 탱크들이 앞으로 돌격해오면 포를 연속 2번 쏘아 맞추어 파괴시킨다.

2. 탱크의 약점은 정면이 아니라 측면이다

보통 탱크들도 그러하듯이 탕크의 약점은 정면이나 후측이 아니라 바로 보이는 옆쪽이다. 포탑을 잘 이용하여 사막이나 늪지대 같은 전투를 진행할 경우 옆으로 돌아가 탱크의 옆을 노려 포를 갈기면 된다. 아니면 재빨리 정면으로 겨냥하여 포를 2,3번 쏜 후 빠른 속력으로 앞으로 나가야 한다.

3. 업그레이드의 순은 아머, 리로딩, 엔진 순으로 한다.

일단 방어력을 높이는 아머를 꽉 채운 후 포탄이 재빠르게 나갈 수 있는 리로딩과 엔진을 빠르게 개조하여 빠른 속력으로 탱크를 밀어부친 후 빠른 공격으로 적의 탱크를 재압해야 한다. 특히 3번째 스테이지 같은 경우 늪지대 전투의 경우 빠른 속도로 돌격을 한 후 적 기지에 잠입하여 7명의 포로를 구출한 다음 빠르게 도망나오는 길이 게임 진행이 더 유리하다.

4. 동료의 메시지를 잘 듣는 것이 좋다

게임에 자신이 있는 게이머라면 모르겠지만 웬만하면 음악을 낮추고 사운드를 높여 게임 중간중간에 동료가 해 주는 메시지를 듣는 것이 좋다. 레이더의 움직임으로만 적을 찾는 것이 아니라 동료가 옆에서 레프트, 라이트 해가며 위치를 지시해 주기 때문에 순간순간의 반응에 유리할 것이다.

5. 게임의 무적키

게임의 무적키는 게임이 처음 실행되면 ESC를 누르고 나면 옵션 메뉴가 나온다. 그리고 난 후 RATTY RAT RATTY를 입력하고 게임을 진행하면 게이머의 탱크는 무적이 된다.

키조작 설명

Q	앞으로 전진
A	뒤로 후진
〈	좌로 전진
〉	우로 전진
S	현재 무기 목록 표시
SPACE BAR	무기 발사
ENTER	옵션 스크린 모드
TAB	현 지도 표시
+	레이다의 확대
-	레이다의 축소
1	메인 캐논
2	체인건
3	샘 미사일
4	공중 지원 폭격

키조작은 게이머가 임의로 정할 수 있다

아이템을 활용

늪지의 대전투

POWER A TO Z

영걸전 시리즈의 후속작

삼국지 공명전

국내의 게이머들에게 최고의 인기를 누리고 있는 삼국지 시리즈 중의 하나인 삼국지 공명전이 한글판으로 출시되었다. 공명전은 영걸전의 후속작으로 게임 챔프는 이번에 1,2부로 나누어 완전공략을 합니다.

삼국지 공명전

고에이

유통사/비스코
02-401-2531

장르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수/윈도우 3.1
발매일
발매중
가격
46,200원

프롤로그

삼국지영걸전시리즈의 제2탄인 삼국지공명전이 출시되었다. 공명전은 영걸전처럼 일괄적으로 흘러가는 이야기가 아니라 대화에 의한 정보와 선택에 따라 진행시켜갈 수 있다. 특히 임기토의 부분에서는 애니메이션과 성우를 활용한 이벤트가 엿보이며 영걸전에서는 느낄 수 없었던 CD-ROM 만의 특징을 잘 볼 수 있다.

게임속으로

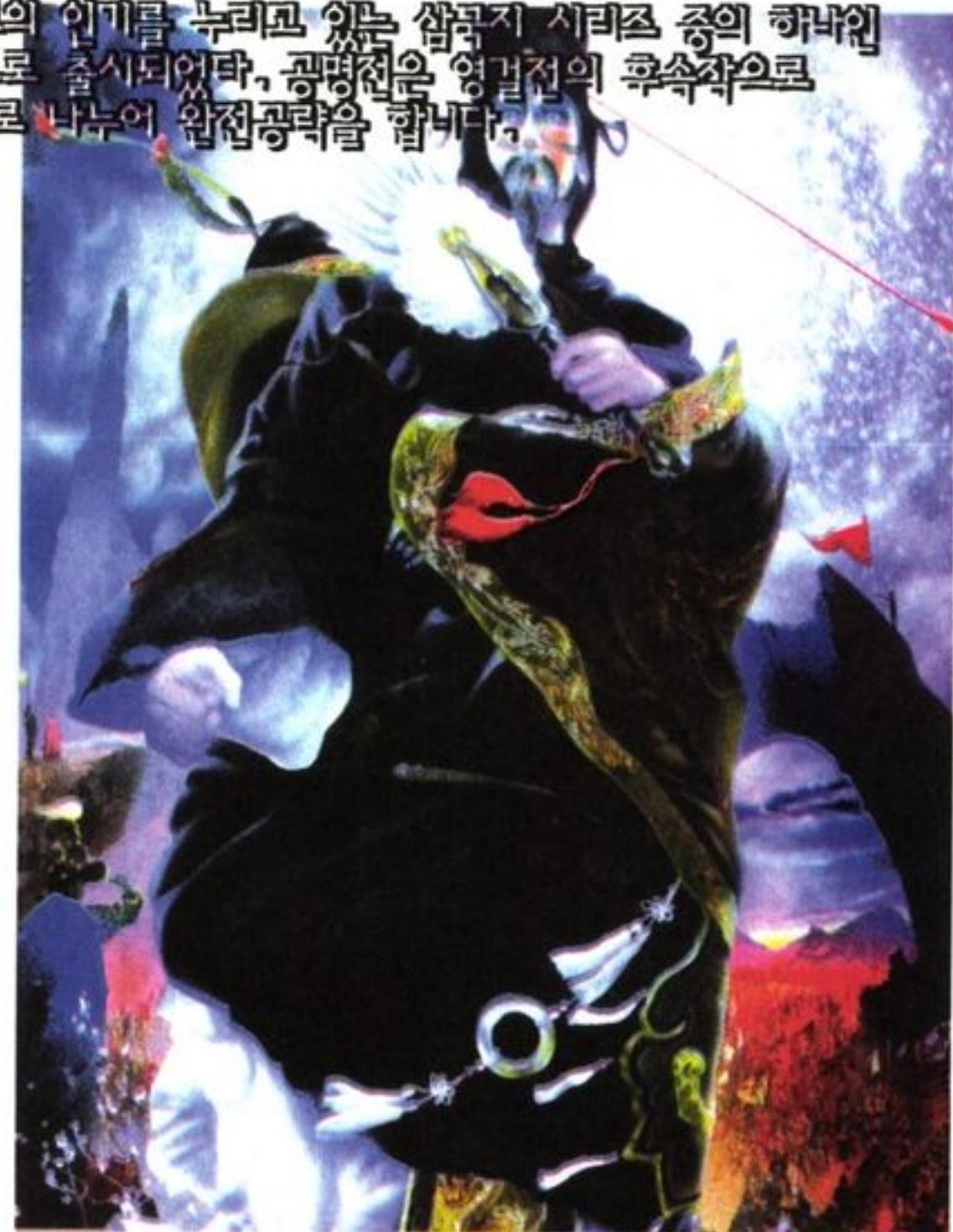
제1장 삼국정립

제1막 공명 출려

일단 CD-ROM을 인스톨시킨 후 시작화면을 보면 프롤로그를 볼 것인지 안 볼것인지를 물어보게 된다. 프롤로그를 보게 되면 공명의 어린 시절과 친구, 즉 최주평, 방통, 후일 공명의 아내가 되는 황씨 등의 인연 등이 소개되며 황씨부인에게서는 회복의 콩을, 방통에게서는 경험의 열매를 얻게 된다. 물론 서서가 가짜편지에 속아 유비를 떠나는 장면과 유비의 삼고초려장면이 나오게 된다.

삼고초려 장면이 끝나게 되면 조조는 하우돈에게 공명의 재능을 시험하는 전투를 벌이게 하며 프롤로그를 안보게 되면 여기서부터 게임이 시작되게 된다.

조조의 계략으로 유비를 떠나는 서서 ●

● 하후돈의 등장

제1전투 박망파의 전투

승리조건	하우돈의 퇴각
제한턴	30

전투에 임하기전에 제갈량은 계략을 내게 되는데 화계를 할 것인지 적의 대장만 노릴 것인지 결정해야 한다. 전투가 쉬우니 아무거나 선택해도 상관없다. 다음에 물어보는 것은 제갈량을 불신하고 있는 장비에게 다짐할 것인지 아닌지를 결정한다. 일단 다짐한다를 결정하고 적의 대장을 노린다를 결정하면 장수들의 레벨상승을 위하여 하우돈만 처리하는 것은 가능한 삼

가고 모든 적장수를 처리한다.

전투가 끝나면 장비와 관우는 제갈량의 지략을 인정하게 되고 하후돈의 퇴각으로 화가난 조조는 조인, 허저, 조홍을 선봉으로 신야로 출진하게 된다. 조조의 진군소식을 들은 유종은 채모의 권유로 인하여 조조에게 항복의 사자를 보낸다. 조조의 진군소식이 유비에게 전해지자 공명은 신야를 포기하고 양양으로 피할 것을 결정하고 조조의 선봉인 조인,허저 등에 대항하여 화계와 매복의 계략 2가지를 제안하게 된다. 여기에서는 화계를 선택한다.

제 2 전투 신야성 전투

승리조건	조인의 퇴각 신야성 전투
제한턴	30

아직까지 어려운 점은 없다. 신야성을 점령한 조인 등은 군장을 풀고 휴식으로 들어가게 되나 바로 공명의 화계가 시작된다. 화계가 시작되면 남문이외에는 들어갈 곳이 없게 된다. 물론 화계가 시작되면 조조군의 공격력, 이동력, 방어력, 공격속도가 격감하게 되고 조인도 혼란상태에 빠지게 된다. 장외에 있는 적은 혼란해져 있지 않지만 조운, 관우, 장비의 적이 되지 않으니 레벨을 올려가며 처치한다. 성안에 들어가도 그다지 강적은 없으니 조인을 나중에 처리하고 나머지 장수를 모조리 물리치는 것이 좋다.

제 3 전투 강하 급행전

승리조건	공명이 북동쪽 성채에 도달
제한턴	30

전투화면의 왼쪽위에는 채모의 기병대가 있고 오른쪽 상단에는 보병과 궁병이 있다. 일단 오른쪽 상단의 단병들은 채모로 막고 외쪽상단의 기병과 채모는 관색과 관우로 무찌르면 어려운 싸움은 아니다. 단지 빨리 승리조건을 달성하려고 오른쪽의 성채로 접근하다보면 오

형주남부 전투에서는 최초로 맹수대가 등장한다

른쪽 마을에서 한월이 이끄는 적의 원군이 나타나니 꼭 관우로 한월군의 길목을 차단하고 공명을 보내는 것이 좋다. 아무리해도 이길 수 없다면 처음에 나온 적들만 모두 무찔러도 이야기는 진행된다.

강릉으로 가던 유비는 장판파에서 조조군을 만나 흩어지게 된다. 이때 조운은 유비의 아들 아두와 처인 미부인을 호위하는 임무를 맡고 있었는데 난전중에 이들 둘과 헤어지게 된다. 조운은 아두와 미부인을 찾기위해 다시 장판파의 전장속으로 뛰어들게 된다. 이것이 그 유명한 장판파의 전투이다.

제 4 전투 장판파의 전투

승리조건	조운이 아두를 찾아 다리를 건넘
제한턴	30

조운은 3명의 장수와 함께 장판파의 전장속을 뛰어드는데 나머지 장수는 도망치기 정신이 없다. 전투가 시작되면 화면에는 마을이 4개 보이게 된다. 초기에 아군이 배치된 마을 제외한 3개의 마을 중에 마지막으로 들어간 마을에서 아두를 발견하게 된다. 물론 미부인도 발견하게 되지만 원작대로 조운의 짐을 덜기 위해 우물로 뛰어들게 된다. 아두를 발견하게 되면 조조군의 5명의 장수가 나타난다. 다리에는 장비가 버티고 서 있어 다리만 건넌다면 승리조건을 달성하지만 가능하면 모든 적의 장수를 무찔러 레벨을 올린다. 특히 하후은을 조운으로 처리하면 하후은이 가지고 있던 청공검을 손에 넣는다. 만약 다리위의 장비가 퇴각했더라도 뒤쫓아온 유비와 제갈량이 버티고 있으니 걱정할 것은 없다. 조운이 다리를 건너면 뒤쫓아온 조조는 다리위에 서있는 장비를 보고 강릉으로 향하게 된다.

삼고초려후의 공명의 첫번째 전투. 여기서 제갈량은 2가지의 계략을 내놓는다

유비에게 아두를 데려다 주자 유비는 아들은 구할수 있으나 명장은 구할 수 없다며 아들을 집어던진다. 조운을 비롯한 장수들은 유비에게 감명을 받게 된다. 유비는 군사의 재정비를 위해 강하로 향하게 되고 조조는 강릉함락 후 바로 유비를 쫓아 강하로 향하려 한다. 위나라 대군은 손권에게 큰 위협이 되어 항복하자는 분위기로 이끌어지지만 공명이 오로 직접나가 오나라와 동맹을 맺고 조조에게 대항하도록 만든다. 이래서 적벽대전이 이루어진다. 물론 공명이 칠성단에서 바람을 바꾸는 이야기도 포함되어 있다.

유비의 마지막 전투. 불바다로 변한 이층에서 유비는 도망치기 바쁘다

제 5전투 적벽의 전투 1

승리조건	제갈량이 선착장에 도착
제한턴	20

동남풍을 불게 만든 제갈량에게 두려움을 느낀 주유는 서성과 정봉에게 공명을 죽일 것을 명한다. 처음화면은 공명 한 부대 밖에 없으나 위쪽으로 계속 도망하여 마을을 지날 때쯤 조운, 관평, 유봉의 3부대가 원군으로 등장하게 된다. 적의 부대가 많지 않아 3부대만으로 충분히 격퇴시킬 수 있으니 공명을 차근히 선착장으로 보내자 물론 적부대를 완전히 격퇴시키는 것이 레

벨업에 도움이 된다.

오나라는 연환의 계와 화공으로 조조군을 격퇴시키고 강하에 도착한 공명은 퇴각하는 조조를 공격할 계획을 세운다. 여기에 화용도에 관우를 매복시킬 것인가를 선택할 수 있는데 여기서는 화용도에 관우를 보내기로 한다.

제 6 전투

승리조건	조조를 무찌른다
제한턴	20

전투는 완전히 추격전으로 발빠른 기마대가 유리하다. 조조군은 전쟁직후라 이동력이 반감해지고 대항하는 적들도 별로 없다. 장요와 허저는 조운과 장비로 간단히 끝내고 4턴째와 8턴째에 등장하는 적의 원군도 대단한 상대가 아님으로 철저히 공략한다. 조조가 북의 성채에 도달할 무렵 관우가 등장하게 되는데 관우는 예정에 못이겨 조조를 풀어주게 된다.

강하에 돌아온 공명은 조조를 풀어준 관우에게 군법에 따라 처형을 명하지만 유비의 간곡한 만류로 전쟁에이겨 보답하라며 용서해 준다. 이때 주유는 형주땅을 취할 것을 손권에게 건의하고 양양으로 퇴각한 조조는 군대의 재정비를 위해 허창으로 돌아가며 강릉에는 조인, 양양에는 하후돈을 남겨 두곳을 지키게 한다.

제 2막 천하 삼분

조조와 손권의 전쟁중에 양양을 취한 공명에게 화가난 주유는 전쟁중의 입은 상처로 인해 결국 죽고 만다. 형주와 강릉까지 취한 유비는 마량과 마속을 부하로 맞이하게 되고 마량은 형주 남부를 취할 것과 마속은 장사에 있는 황충에 관해 이야기 해준다. 마량에 말에 따라 형주 남부 4군을 취하기 위해 출진한다.

제 7 전투 형주 남부의 전투

승리조건	한현의 괴멸
제한턴	40

전투를 시작하면 특이한 부대 즉 맹수대가 처음으로 보인다. 맹수대의 공격은 바로 뒤에 인접한 부대까지 영향을 미침으로 주의할 것. 아래 무릉성근처의 부대를 물리치고 다시 아래로 진군하면 영릉성이 있는데 이곳에서 형도영과 유현, 유도를 물리치고 오른 쪽의 다리를 향해 가다보면 숲속에서 산적이 나오게 된다. 이들을 물리치고 마을의 소포차를 물리쳐 다리를 건너려하면 다시 맹수대 한 부대가 앞을 가로 막는다. 이렇게 3가지의 세력을 없애면 위쪽의 한현군만 남게 되는데 황충과 위연이 호위를 하고 있다. 이때 간우를 황충옆에 붙이면 일기토를 2번 벌이게 되고 한현은 황충이 촉과 내통했다며 다른장수들에게 황충을 죽이라 명하지만 분노한 위연이 한현을 없애고 전투는 승리하게 된다. 강릉에 들어온 유비는 황충과 위연을 배하로 맞이하게 되고 적벽에서 도와준 방통을 부군사로 맞이하게 된다. 장송의 계략으로 서촉으로 진출하던 유비는 계략이 발각됨에따라 모사 방통을 낙봉파에서 잃게되고 만다. 고립된 유비를 구하기위해 관우, 관평, 주창, 미방을 형주에 남기고 나머지부대로 익주의 면죽관으로 출진하게 된다.

제 8 전투 면죽, 강맹관 전투

승리조건	이엄의 괴멸
제한턴	30

왼쪽 상단과 중앙하단에 위치한 아군을 일단 좁은 협곡으로 집결시킨다. 왼쪽아래의 유장군을 무찌르고 이회, 고상옆에 유비를 접근시키면 아군으로 변하게 된다. 제 5 턴이 되면 오른쪽상단의 가맹관에서 마초가 등장한다. 동시에 승리조건이 「마초를 부하로 만든다」로 바뀌게 되고 공명을 마초에게 접근시키면 이엄과 함께 설득이 가능해진다. 전투가 끝나면 유비군막사에서는 마초와 마대가 유비에게 충성할 것을 맹세하게 되고 마초는 유장에게 항복을 종용하겠다며 성도

적군은 다리 주변에 몰려있다

도망치는 맹획. 일단 왼쪽의 마을을 점령하자

남만 싸움을 계략한다

로향한다. 성도에서 유장은 유비에게 항복하게 되고 오의, 오번, 장익이 유비의 신하가 된다. 한편 한중을 얻기위해 조조가 일전을 벌여오는데 유비는 전군을 출동시켜 한중으로 떠나게 된다.

제 9전투 한수의 전투

승리조건	조조의 퇴각
제한턴	30

상단에 조조의 장수들이 있고 다리 위쪽에 유비의 부대가 있다. 여기서 공명이 시키는 데로 유비를 다리아래까지 이동시켰다가 다시 위쪽으로 이동시키면 조조의 부대는 혼란에 빠지게 된다. 적의 원군이 오기전에 모두 격퇴하는 것도 좋지만 7턴이후에 도착하는 적의 원군을 모두 무찔러 장수들의 레벨을 상승시키는 것도 좋다.

조조가 퇴각하고 유비가 한중왕이 되자 조조는 한중을 공격하려고 하나 사마의 계략으로 손권과 동맹을 맺고 손권으로 하여금 형주를 공격하게 한다.

제 3 막 도원 종언

제 10 전투 맥성의 전투

승리조건	1. 관우가 서쪽 마을 도착 2. 관흥, 관색이 남서쪽마을에 도착
제한턴	30턴

게이머는 관흥, 관색의 2부대뿐 성을 경계로 2갈래로 나누어져 있다. 이 전투는 다분히 관우를 죽여야하는 전투로 어떠한 방법으로도 관우를 살릴수 없으니 괜한 고생은 하지 말자. 또한 아군이 전멸해도 게임오버가 되지않고 이야기가 진행된다. 물론 관우가 잡히면 전투는 종료가 된다.

제 11 전투 이릉전투

승리조건	1. 유비가 서쪽성에 도착 2. 오군 전부대의 괴멸
제한턴	30턴

이번 전투는 유비, 관흥, 관색, 장포는 컴퓨터가 담당하게 된다. 화면은 불꽃으로 가득하게 되고 게임자는 유비를 호위하면서 북서의 성까지 빠져 나가야한다. 4턴째에 적의 원군이 나타나고 아래쪽에도 번장과 장달이 나타나지만 장포와 관흥이 원수를 갚지만 뜻대로 움직이지 않을수 있으니 믿어서는 않된다. 이곳만 돌파하면 북서의 성채는 금방이다.

제 2 장 남정벌

제1막 사마의의 계략

제 12 전투 양평관의 전투

승리조건	적부대의 전멸
제한턴수	20턴

적은 3방향으로 공격해 오는데 아군도 3방향으로 나누어 공격하는 것이 좋다. 지금까지 나온 적과는 달리 레벨이 높으니 주의해야한다. 강족인 가비능은 마초에게상대를 시키면 마초의 명성에 겁먹은 강족은 공격력이 저하된다. 남동으로 밀고오는 위군대장인 맹달을 이엄의 설득으로 퇴각시킬수 있으며 나머지 중앙에있는 관은 조운을 이동시켜 보면 조운의 위용에 적들은 혼란에 빠지게 된다. 이틈에 전군 전진하면 유리한 고지를 차지할 수 있다. 다만 조진군이 만만치 않으니 주의하자. 20턴이 다되면 군량이 없다며 적들이 퇴각하기도한다.

제13전투 익주남부의 전투

승리조건	악환의 퇴각
제한턴수	30턴

난이도가 낮은 전투이다. 특별히 이기는 방법이 없더라도 이기는데는 어려움이 없다. 악환을 잡으면 참수할것인지 풀어줄 것인지 결정하게 되는데 어떠한 경우에도 옹개, 주포, 고정의 세 장수가 부대를 이끌고 나오게 되며 승리조건도 옹개의 괴멸로 바뀌게 된다. 아환 포박이후에 공명이 고정에게 접근하면 고정이 아군으로 배반을 해주고 레벨이 올라가게 된다.

제 2 막 남만왕 맹획

제 14 전투 오계봉전투

승리조건	적군 퇴각
제한턴수	30턴

이미 앞쪽으로 가버린 조운과 위연. 우선 조운으로 금환삼결을 무찌르고 본군을 아래쪽으로 이동한다. 나머지 남만병도 조운으로 처리하고 공명의 부대도 나누어 오

○ 처음으로 등장하는 환술사. 가능한 한번에 처리하는 것이 좋다

○ 함정에 빠진 마초. 등갑병은 가능한 정면대결을 피하는 것이 좋다

○ 공명전은 여러가지 다양한 길이 등장한다

POWER A TO Z

른쪽의 동다나를 쫓는다. 동다나를 잡은 후에 풀어주고 이후원군으로 나타나는 맹획의 남만기병을 확실히 처리한다. 남만기병은 회복책략으로 금방 병사를 확보하니 주의하도록. 이제부터 맹획의 칠종칠금의 이야기가 시작된다.

제 15 전투 형산곡 전투

승리조건	수송부대의 전멸
제한턴수	30턴

초기에 설정되어있는 부대는 수송부대로 모두 서쪽의 성으로 도망을 하고 있다. 이동력이 빠른 부대를 이용해 이들을 모두 처리하면 왼쪽에서 망아장과 동다나 등 8부대가 등장하게 된다. 적은 황무지에서 계략을 아주 잘 사용하니 가능한 평지에서 싸우도록하고 망아장과 동다나를 처리하면 적들은 퇴각하나 가능하면 모든 적을 무찌른 후에 동다나를 처리한다.

제 16 전투 노수의 전투

승리조건	맹획을 붙잡음
제한 턴수	30턴

이전에 「복병을 배치한다」를 선택하고 맹획의 계략으로 속은 척하는 공명의 매복계략에 걸려 퇴각하게 된다. 게임시작시 대규모의 남만군이 있지만 대부분도망하는데 정신이 없고 대항하는 적은 극히 일부이다. 도전해오는 적을 모두 무찌르고 추격을 하기 시작하다 맹획이 지도의 중간쯤이 되면 아군의 원군이 나타나게 되는데 거의 동시에 적의 원군도 등장하게 된다. 적의 원군이 대래 등을 조운과 위연등으로 물리치고 맹획을 협공하면 어려운 전투는 아니다.

제 3막 만도의 전투

제 17 전투 서이호의 전투

승리조건	맹획의 퇴각
제한턴	30턴

전투가 시작되면 아래 맹획군에 화공이 일어나고 맹획은 고립된다. 데리고가는 부대의 수가 7개 밖에 되지 않으므로 잘못하면 질 수도 있다. 다리를 건널 때도 무력이 높은 부대를 선두로 하여 장거리 공격이 가능한 부대를 뒤좇게해 다리를 방어하고 있는 적을 무찌른다. 주변의 적을 무찌르면 나머지 다리에 있는 적을 협공으로 무찌르는데 시간이 지날수록 불길이 약해지면서 맹획이 도망할 수 있으니 주의해야한다.

제 18 전투 독룡동의 전투

승리조건	맹획의 퇴각
제한턴	30턴

지도중앙에 있는 호수는 독천으로 북서의 길을 선택한 사람은 이 호수를 통과하지 않으면 않된다. 공명이 남서쪽 마을로가면 맹획의 형인 맹절이 독천을 건너는 법을 알려주지만 쉽지는 않다. 차라리 맹절에게 이야기를 듣고 10턴이 되면 독기가 사라지게 되니 기다렸다가 독천을 건너는 것이 좋다. 차라리 북동으로 진출하면 맹획은 공명의 출현에 놀라 도망하려하지만 독천에 가로 막혀 꼼작을 못함으로 이쪽이 더 쉬울수 있다. 만약 10턴이후에도 맹획을 처리하지 못하면 독천의 독기가 사라져 발빠른 맹획은 도망가게 된다.

제 19 전투 삼강성의 전투

승리조건	타사왕의 퇴각
제한턴	30턴

삼강성을 지키는 자는 남만의

○ 총사령관인 조진을 조심하라. 특히 아이템이 멀리 있으니 바른 이동이 필요하다

↖ 장비, 관우도 공명은 인정하게 된다

○ 공명의 첫계략, 박망파의 화공

지혜자인 타사왕. 레벨도 11정도로 강적이다. 성의 양 쪽에 대포차가 2대 버티고 있고 성문에는 남만병과 연노병이 버티고 서있지만 걱정할 것은 없다. 일단 성문을 지키는 부대중 하나를 집중 공격하여 성안으로 진입해 대포차를 없앤다. 이후 나머지병사와 타사왕을 차례로 없애면 축융부인의 원군이 나타나게 된다. 축융부인은 위연으로 처리하면 일기토와 함께 간단히 끝나지만 나머지 부대를 모두 처리한 후 일기토로 처리하는 것이 좋다.

제 20 전투 만도의 전투

승리조건	맹획의 퇴각
제한턴	30턴

전투가 시작되면 목록왕의 맹수부대를 보고 아군의 공격력과 방어력이 하강됨은 물론 뱀공격을 받으면 매턴마다 내구력이 감소하게 되고 코끼리부대의 공격을 받으면 혼란이 되어 조종할수 없으니 주의하여야한다. 아군의 공격시에 계산을 잘해 적의 맹수부대를 확실히 처리하는 것이 좋다. 처음에는 접근하는 부대를 차근히 처리하고 목록왕은 관색에게 맡긴다.

제 4 막 남만평정

제 21 전투 도엽강의 전투

승리조건	올돌골의 퇴각
제한턴	30턴

만약 등장하는 등갑병을 모두 무찌르려고 생각한다면 아예 잊어버리는 것이 좋다. 일단 포위된 마초를 탈출시켜야하는데 아래의 숲과 숲사이를 빠져나가는 것이 가장 좋은 방법이나 뒤쪽마을을 우회하거나 전진하여 등갑군을 교묘히 피할 수 도 있다. 마을을 우회하여 숲을 돌아가는 길을 택하여 보면 자군의 주력부대가 지도의 중앙부분에 다다랐을 즈음 서쪽 다리 부근에서 적의 복병이 나타나게 된다. 가능한 빨리 이 부대를 없애고 마초를 퇴각시키면 등갑병이 마초를 쫓아오게 되는데 이때 올돌골 혼자 떨어져 있게 된다. 이때 조운을 접근시켜 올돌골과 일기토를 벌이게 한다. 그러면 나머지 등갑병도 퇴각을 시작하며 전투가 끝난다. 난이도가 있음으로 적부대를 모두 없애는 것은 거의 불가능하다.

제 22 전투 반사곡의 전투

승리조건	올돌골의 퇴각
제한턴	50턴

전투시작시 공명의 부대는 반사곡 입구에 있게 된다. 그리고 입구 양옆으로 등갑병이 엄청나게 많이 쫓아오게 된다. 생각할 필요없이 아군을 오른쪽 보물고까지 이동을 시킨다. 물론 등갑병도 쫓아오기 시작하는데 보물고를 중심으로 하나씩 상대하다 보면 올돌골이 계곡 입구로 들어오는 순간 공명은 등갑병의 최대 약점인 화계를 행한다. 그러면 계곡안의 모든 등갑병은 전멸하게 되는데 만약 살아남은 등갑병이 있다면 정면승부보다 제갈량의 화계를 이용하는 것이 좋다. 올돌골을 무찌르고 나면 다시 맹획의 일족들이 나오지만 쉽게 물리칠수 있다. 이로써 공명의 남만정벌은 끝이 나게 된다.

제 3 장

제 1 막 출사표

제 23 전투 봉명산 전투

승리조건	적군의 전멸
제한턴	30턴

전투에 들어가기 전에 전군공격인지 별동대를 조직하는지 물어보게 되는데 별동대는 초기 부대수가 적고 적의 공격이 강해 약간 문제가 있으니 전군공격을 선택해 진군하면 쉽게 끝낼수 있다. 레벨 조정을 하는 기분으로 가볍게 전투에 임하자.

제 24 전투 남안, 안정의 전투

승리조건	안정성의 점령 최량의 퇴각
제한턴	40턴

일단 병사를 위쪽으로 이동시켜 안정성으로 향하다보면 최량은 성에서 나오게 된다. 잠시 기다려 전군이 성에서 빠져나오면 기마대가 성을 점령해 버리면 된다. 성이 함락된 것을 알면 최량은 항복하게 되고 그후 공명의 계략으로 관흥, 장포가 남안성에 잠입하게 되면 하후무의 부대들은 혼란에 빠지게 된다. 전군 진입하여 하후무를 진압하면 승리

제 25 전투 천수성의 전투

승리조건	공명이 동남쪽 성으로 퇴각 적의 전멸
제한턴	30턴

전투전에 적을 꾀어낼것인가 정면 승부할 것인가 물어보게 되는데 정면승부가 오히려 쉬울 것 같다. 강아래쪽에 공명의 부대가 있고 천수성에 마준과 적부대가 있다. 천수성의 마준을 물리치면 매복해 있던 강유가 나타난다. 동시에 승리조건도 바뀌게 되는데 공

○ 장판파의 전투. 난전중에 유비의 부인과 아들을 잃어버린 조운

○ 장수와 백성들과의 대화도 중요하다. 대화를 하면 모르는 정보를 얻을 수 있다

POWER A TO Z

명을 호위하면서 아래의 성채로 이동하면 되지만 가능한 많은적을 무찔러 장수의 레벨을 올리자.

제 26 전투 익성의 전투

승리조건	강유의 괴멸 익성의 점령

익성으로 가는 도중 습격하는 경우는 길가의 복병을 놓고 이동해 오는 강유를 체포하게 된다. 강유는 진두에서 오기 때문에 노리고공격하면 문제는 없지만 전투가 재미없으니 익성에 있는 강유를 유인하는 것이 좋다. 군량이 부족한 것을 알아챈 강유는 익성 밖으로 나오는데 이때 아군은 성의 서쪽 숲에 대기하고 있다가 강유가 마을까지 오면 공격한다. 만약 섣불리 공격하게 되면 강유가 성으로 들어가게 되니 조심할 것.

제27전투 기산 전투 1

승리조건	조진의 퇴각
제한턴	30턴

전쟁을 시작하자마자 왕랑이 공명에게 언쟁을 도전해온다. 왕랑의 대답은 어느 순서로 받아치던 적부대의 피해는 있다. 예를들어 2.1.2의 순서로 답했다면 왕랑이 죽고 적군의 모든 능력치가 감소하고 1.1.1 로 대답하면 방어력과 이동력. 그리고 매턴마다 내구력이 감소하게 된다. 모두 침묵으로 일관했다면 적군의 50%피해를 줄수 있으니 레벨이 맞게 적당히 조절할 것. 주력부대를 조진에게 보내 쉽게 끝낼수 있으나 왼쪽에서 나오는 적이 원군까지 모조리 없애고 조진을 없애 레벨 관리를 하자.

제 28 전투 서평관 전투

승리조건	아단의 퇴각
제한턴	30 턴

아군이 서평관을 나오게 되면 함정의 계략이 무의미해진다. 적들은 서평관 입구로 서서히 전진을 하게 되고 아군은 서평관 앞의 성채 근처에 있다가 월길이 함정에 빠지기를 기다린다. 월길이 이끄는 부대가 함정을 발견한 순간 적 부대는 혼란에 빠지게 된다. 그러면 하나씩 처리하면 되는데 아단이 월길을 구하러오기 전에 가능한한 많은 적을 처리하는 것이 좋다.

제 29 전투 가정의 전투

승리조건	1. 마속이 남서의 성채에 도착 2. 적군의 전멸
제한턴	30턴

약간 난이도 있는 전투이다. 마속의 실수로 산 정상에 진을 쳤다가 사마의에게 포위되고 만다. 마속을 산아래 성에 도착하게 해야 하는데 차라리 적군의 전멸 승리조건이나 마찬가지이다. 일단 산아래 협곡을 빠져나오면 사마소의 복병이 숨어있으니 확실히 처리하여 안전을 확보한 후에 다시 아래에 한 부대정도만이 빠져나올수 있는 협곡에 집결하여 이 근처의 적들은 하나씩 처리 한다. 이렇게 왕평의 부대와 합류하여 진까지 이동하면 되지만 레벨이 약한 마속을 호위해야 한다는 사실을 잊지 말자.

제 30 전투 한중 퇴각전

승리조건	공명과 조운이 남쪽의 성채에 도착
제한 턴	30턴

가정싸움의 패퇴에 의해 촉군은 한중에서 철수 하지 않으면 않된다. 위군은 발빠른 기병중심으로 동서로 진군해 온다. 우선 공명은 34 부대가 호위하여 남으로 내려가고 23 부대가 서에서 추격하는 위군을 막는다. 동에있는 아군은 곽회를 처리하고 무조건 아래로 내려 8턴째에 나오는 방정의 무리와 대항한다. 공명과 같이 온 기병대와 합류시키고 공명은 성채로 향하면 된다. 이동량이 많아 힘들수도 있으나 부하장수의 레벨관리를 잘했다면 큰 무리는 없을 것이다.

○ 적벽에서 대패한 조조. 이동력이 감소된 상태이다

북벌 전편까지의 일기토와 전리품

전 장	일 기 토	전 리 품
박망파의 전투	조운 대 우금 관우 대 이전	회복의 콩
신야성 전투	조운 대 조홍 장비 대 허저 장비 대 조홍 조운 대 허저	낙석서 초열서
강하급행전	관우 대 채모	화룡서 회복의 보리
장판파 전투	조운 대 하후은	청공검 대초열서 대낙석서
적벽전투 1		금 500
적벽전투 2	조운 대 장요 장비 대 허저	대초열의 서 소형방패
형주 남부의 전투	조운 대 형도영 조운 대 진응 관우 대 황충	물견의 서 청동갑옷
면죽,가맹관전투	장비 대 마초	가죽방패 근성의 종
한수의 전투	장비 대 허저	금 2000
맥성의 전투		원대서 회복의 보리
이릉 전투	장포 대 범강 장포 대 장달 관흥 대 반장	회복의 보리 청룡언월도
양평관의 전투	마초 대 손례 마대 대 손례	금 500 무용의 열매
익주남부의 전투	위연 대 악환 고정 대 옹개	회복의 보리 금 500
오계봉전투	조운 대 금환결 왕평 대 망아장	원대의 서 금 500
형산곡전투	마초 대 망아장	석탄포
노수의 전투	조운 대 대래	지모의 씨앗 금 500

전 장	일 기 토	전 리 품
서이호의 전투	조운 대 맹우	회복의 보리 원대서
독룡동의 전투	장포 대 양봉	금 500
삼강성의 전투	장의 대 축융 마충 대 축융 위연 대 축융 조운 대 축융	반월창
만도의 전투	관색 대 목록왕	금 1000 투석기 전차전술독본
도엽강 전투	조운 대 올돌골	회복의 쌀
반사곡의 전투	위연 대 올돌골 조운 대 맹획	유성추 원군서
봉명산 전투	조운 대 한영 조운 대 한덕	철척사모 우궁
남안,안정의 전투	왕평 대 하후무 마속 대 하후무	근성의 열매 주작조아
천수성전투	조운 대 강유 위연 대 강유	장창 회복의 고기
익성전투	위연 대 강유 관흥 대 강유	정신의 열매 원부서 무용의 열매 회복의 쌀
기산전투	관흥 대 조준 장포 대 주찬 조운 대 조준 요화 대 조준 왕평 대 주찬 위연 대 주찬	발석차 백은조아 경험의 씨앗 자웅일대검 맹호
서평관의 전투	관흥 대 월길 강유 대 양란 위연 대 양란	기천검 칠성검
가정전투	왕평 대 신의 왕평 대 신탐	회복의 쌀 회복의 고기
한중 퇴각전	마대 대 진조 조운 대 방정	십시노 회복의 쌀

POWER A TO Z

미국 최신예 전투 파일롯이 되어...

F-22 라이트닝 II

노바로직의 시뮬레이션 게임들을 매니아 들이라면 익히 들어 알 것이다. 이제 노바로직에서 차세대 시뮬레이션이 나오기 시작하는데 F-22 2, 코만치 3, 아머드 피스트가 나온다. 이제 첫 작품으로 F-22 2가 그 중 첫 작품이다.

F-22 라이트닝 II
노바 로직

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장 르
비행 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/키보드, 조이스틱 지원 마우스 필수
발 매 일
11월 예정
가 격
미 정

프롤로그

전세계 게이머들을 기다리게 하였던 F-22 Lightning 2가 드디어 출시되었다. 역시 예상대로 여태까지의 비행 시뮬레이션 게임들을 완전히 누를 만큼 막강한 그래픽과 사운드를 지니고 있다. 무엇보다 F-22 Lightning 2의 장점은 신예 전투기인 F-22가 등장하게 된다는 것이다. 아직 전세계적으로 본격적으로 실전에 배치되지 않은 F-22를 몰아 볼 수 있다는 기분은 정말 최고 일 것이다.

혹시 예전에 노바로직 사의 코만치를 해본 플레이어가 있다면 노바로직 사만의 막강한 그래픽을 잘 알 것이다. 배경이며 모든 캐릭터까지 렌더링 된 화면은 거의 실제 그래픽에 가까울 정도이다. 아마도 곧 출시될 헬기 시뮬레이션 게임인 코만치 3도 이러한 스타일로 나갈 예정인데 F-22 Lightnning 2는 코만치 3를 미리 볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 여기에 더욱 다양해진 미션과 캠페인 데이터는 상상을 초월할 정도이다. 싱글 미션은 단 한 개도 없는 반면에 연습 미션 5개와 캠페인 수만 무려 4가지가 들어 있다. 물론 그 캠페인 안에 싱글 미션 식으로 여러 개의 내부 미션이 탑재되어 있지만 정말로 엄청난 수이다.

그리고 미션의 난이도는 여태까지의 게임과 큰 차별성을 두고서 F-22 Lightning 만의 특유 전략을 세워 놓았다. 아마도 자신이 제 아무리 비행 시뮬레이션의 최고라 할 지라도 이 F-22 앞에서는 무릎을 꿇지 모른다. 그만큼 최고의 비행 시뮬레이션이라고 자부할 만큼 비행 시뮬레이션의 모든 요소를 지니고 있는 게임이다.

메인 메뉴 설명

Quick Mission

곧바로 미션에 들어갈 수 있는 코너이다. 다른 게임에서는 퀵 스타트라는 메뉴를 사용하고 있지만 본 게임에서는 퀵 미션이라는 메뉴를 사용한다. 그 이유는 별다른 세팅 없이 플레이어가 원하는 캠페인이나 미션부터 실행해 볼 수 있기 때문이다. 따라서 정식으로 게임을 풀어 나가지 않으려면, 이곳에서

3, 2, 1 발진~~~~~

산맥위를 고공 비행한다

타이틀

원하는 미션이나 캠페인을 선택하여 게임을 해보도록 하자.

New Campaign

본격적으로 캠페인에 돌입하게 된다. 게임은 총 4개의 캠페인으로 이루어져 있는데 각 캠페인마다 세부적인 미션이 존재한다. 이 미션을 차례대로 클리어해야만 그 캠페인을 클리어할 수 있게 된다. 이 메뉴를 선택하면, 캠페인 1부터 차례대로 거쳐가면서 게임을 클리어할 수 있을 것이다.

Continue Campaign

지난번에 캠페인을 수행한 기록이 남아 있다면 이곳에서 그 다음부터 이어서 진행할 수 있을 것이다.

Multi Player Option

모뎀 플레이 사용자를 위한 옵션 화면이다. 모뎀 플레이를 하기 전에 이 곳에서 간단한 세팅 사항을 정리하도록 한다. 예를 들어 모뎀의 포트라든가 접속 슬롯 같은 것을 선택하면 된다. 그리고 나서 자신이 호스트 쪽이 될 것인지 클라이언트 쪽이 될 것인가를 결정하다. 물론 모뎀 플레이를 하기 위해서는 상대방도 F22 Lightning 디스크를 지니고 있어야 하며 상대방의 세팅과도 일치하도록 해야 할 것이다.

Credit

게임을 제작한 사람들의 이름이 출력된다.

키조작을 익히자

F22에는 키조작이 간략하게 잘 정리되어 있어서 상당히 편리하다. 그래서 키조작을 익히는데도 아파치 롱보우나 유로 파이터 2000 같은 게임들에 비해 훨씬 손쉬울 것이다.

무기 발사에 관련된 명령어

키	기능
〈SPACE BAR〉	현재 지정되어 있는 무기를 발사한다
〈1〉	일반 미사일인 AMRAAM을 선택한다
〈2〉	유도 미사일인 사이드 와인더를 선택한다
〈3〉	기관총인 캐논을 선택한다
〈4〉	지상의 목표물을 파괴할 때 쓰는 폭탄인 JDAM을 선택한다
〈W〉	차례로 무기를 바꾼다

전투기 조작에 관련된 명령어

키	기능
〈B〉	굳이 출력을 조정하지 않고서도 에어 브레이크를 이용하여 속도의 강약을 조절할 수 있다
〈F〉	플랩을 ON/OFF 하는 키이다. 이 착륙 시에 기체를 안정시키는데 유용한 기능이다
〈G〉	착륙 기어를 올리고 내릴 때에 사용한다
〈-〉	순간적인 가속력을 내기 위해 애프터 버너를 작동한다 하지만 이 경우에 속도는 빠르지만 연료 손실이 커지게 되므로 중요한 시점에서만 작동시키기 바란다
〈5〉	엔진을 완전히 끈다
〈6〉	엔진을 60%만 작동시킨다
〈7〉	엔진을 70%만 작동시킨다
〈8〉	엔진을 80%만 작동시킨다
〈9〉	엔진을 90%만 작동시킨다
〈O〉	엔진을 최대치까지 끌어올린다

윙맨 명령어

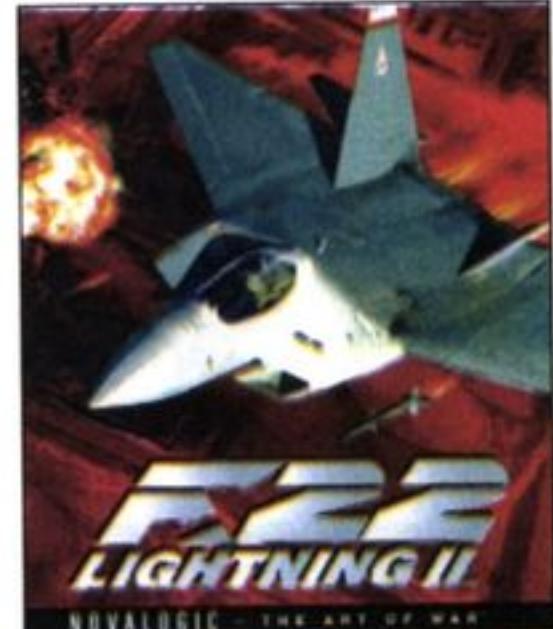
〈CTRL+P〉

일반적인 루트를 따르라는 명령이다. 흔히 정찰 임무에서 많이 사용하는 대형인데 플레이어 주위를 일렬로 따라오게 된다.

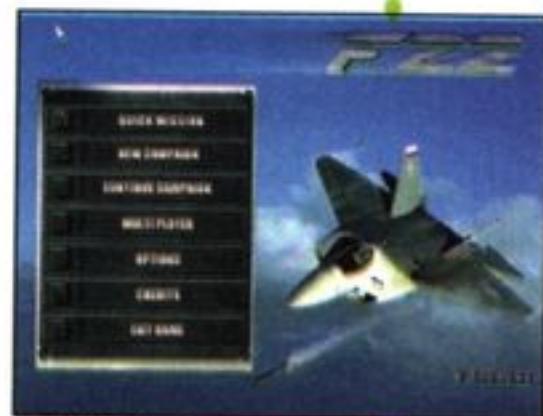
〈CTRL+F〉

윙맨들에게 편대 비행을 하라고 명령하는 것이다. 즉 플레이어 주위로 집결하라는 뜻이다.

〈CTRL+E〉

각자 가까이에 있는 적을 공격하라는 명령이다. 나중에 적들이 많이 몰려왔을 경우에 이 명령어를

사용하여 적들을 공격하면 훨씬 수월할 것이다.

〈CTRL+M〉

현재 플레이어가 지정한 목표물에 집중 사격을 가하라는 명령어이

다. 대규모 작전에서 이 명령을 쓰면 위험하지만 정해진 지상의 시설물을 집중적으로 공격할 때 유용하다.

〈CTRL+C〉

커버롤이라고 하여 방어 모드를 취하는 명령이다.

레이더와 목표물 설정에 관련된 명령어

〈R〉 레이더를 ON/OFF 한다. 레이더를 OFF 한다는 말이 이해가 안될지 모르겠지만 적이 아군의 레이더 전파를 역추적하여 공격할 때가 있다. 이때를 대비하여 스위치를 꺼 놓으면 적의 추적을 피할 수 있을 것이다.

〈M〉 이번 미션에서 공격해야 할 목표물을 보는 화면이다.

〈S〉,〈X〉 화면 줌 모드로서 확대 축소가 가능하다.

〈『〉,〈』〉 지정된 목표물을 차례대로 바꿀 수 있다.

〈TAB〉 현재 레이더에 포착된 타겟으로 바꾼다.

〈ENTER〉

플레이어가 반드시 공격해야만 하는 목표물을 차례대로 지정해 본다. 아마도 어떤 목표물을 파괴해야 할지 난감할 때, 이 기능을 사용하면 목표물을 파악하는데 많은 도움이 될 것이다.

펑션키 명령어 요약

키	기능
〈F1〉	버추얼 코크핏 화면으로서 유동적으로 움직이는 조종석 화면을 볼 수 있다
〈F2〉	일반 허드 모드로 화면을 바꾼다
〈F3〉	외부 카메라에서 바라본 전투기의 모습이다
〈F4〉	마찬가지로 비행 모습을 3차원으로 보여준다
〈F5〉	패드록 모드라고 하여 계기 화면이 나온다
〈F6〉	외부에서 윙맨을 바라본 화면이다
〈F7〉	미사일이 발사되었을 경우 그 미사일이 정확히 적중되었는지를 알 수 있다
〈F8〉	현재 지정된 목표물을 외부 카메라를 통해 바라본다
〈F9〉	시간 압축 장치를 정상으로 돌린다
〈F10〉	시간 압축 장치를 2배로 올린다
〈F11〉	시간 압축 장치를 4배로 올린다
〈F12〉	시간 압축 장치를 6배로 올린다

게임 운영에 관련된 명령어

〈A〉

오토 플라이트 모드라고 하여 자동 비행 모드이다. 다음 웨이포인트 지점까지 곧바로 날아가게 된다. 아마도 미션 초기에 항로를 잡는데 사용하면 상당히 편리할 것이다.

미션 브리핑을 자세히 읽어보자

〈L〉 오토 플라이트 모드를 끄는 것이다.

〈H〉 미션을 마치고 기지를 귀환할 때 사용하는 키이다.

〈P〉 게임을 일시 정지 할 때 사용한다

〈CTRL+J〉

전투기가 파괴되었을 때에 전투기에서 탈출하여 목숨을 구하고자 할 때 사용한다. 전투기는 파괴지만 파일럿의 목숨은 구하게 되므로 다음 미션에 참가할 수 있게 된다. 하지만 적군의 진지에 떨어지면 포로로 잡히게 되니 주의하도록 하자.

연습 미션을 통해 F22의 조작법을 익혀 보자

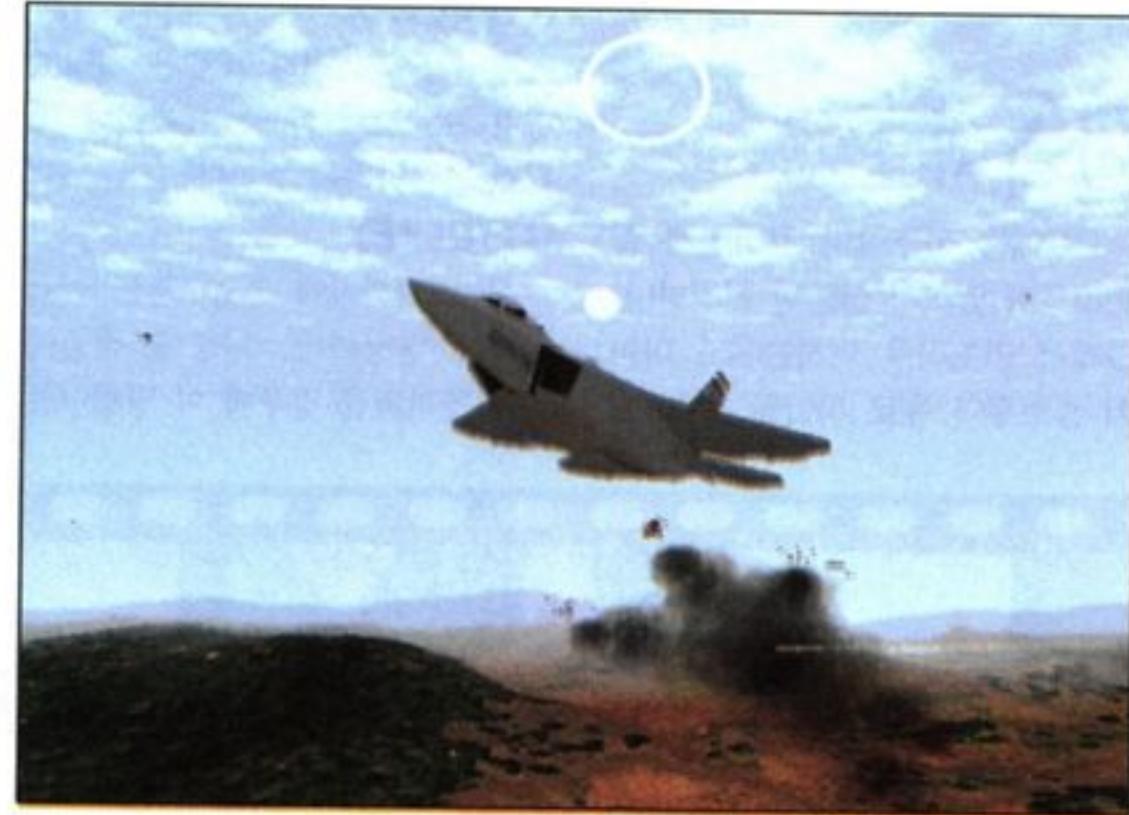
1. 기본 비행 연습 (Basic Flight)

아군의 활주로가 있는 곳에서 간단한 비행 연습을 하게 된다. 부담없이 한번 F22를 타 본다는데 의의를 지니는 미션이다. 가볍게 여러 가지 키를 눌러보면서 각 부분의 동작법에 대해 익혀 보도록 하자.

2. 터치 앤 고 (Touch and Go)

이제부터 플레이어의 본격적인 비행 훈련이 시작되게 된다. 이번

메인 메뉴 화면

지상 물체에 대한 폭격을 마쳤다

연습은 바로 이착륙을 연습하는 것이다. 이륙과 착륙법에 대해서는 잠시 후 뒤에서 설명할 것이니 그것을 참조하면 될 것이다. 아마도 이륙에는 별 무리가 없지만, 착륙을 하는데는 많은 연습을 해야 할 것이다.

3. 타겟 명중 연습 (Target Practice)

일반 전투기에 탑재되는 기본적인 무기 3가지를 갖고서 정해진 타겟을 맞추는 연습이다. 플레이어에게 주어지는 무기는 캐논 포에서부터 사이드 와인더까지 다양한데 그에 합당한 적의 목표물을 정확히 파괴시켜야 한다.

연습 미션답게 적들의 세력이 강한 편이 아니므로 차근차근히 하나 하나씩 명중해 나가도록 한다. 그리고 캐논 포의 경우는 무기 사용량에 크게 구애받지 않아도 되지만, 다른 미사일류의 경우 나중에 가서 무기 개수의 영향을 받게 된다. 그렇기 때문에 무기를 낭비하지 않고 미션을 수행하기 위해서는 높은 명중률을 지닐 수밖에 없을 것이다.

4. 지상 목표물 파괴 연습 (Ground Attack)

나중에 다양한 캠페인을 만나다 보면 당연히 지상 목표물 파괴 임무도 하게 될 것이다. 여기서는 새벽녘에 적의 공군 기지를 시설하여 시설물들을 파괴하게 된다. 무엇보다 플레이어가 처음으로 맡게 되는 새벽 임무이기 때문에, 육안보다는 첨단 기기를 많이 이용하게 될 것이다. F22에는 고성능 레이더 시스템이 탑재되어 있으므로 이것만 이용해도 진행하는데는 별다른 무리가 없을 것이다. 또한 기지 시설물을 파괴 한 다음에는 적들이 전력원으로 사용하고 있는 댐을 파괴하여 미션을 완수하도록 하자.

5. 비행 학교 졸업 날 (Graduation Day)

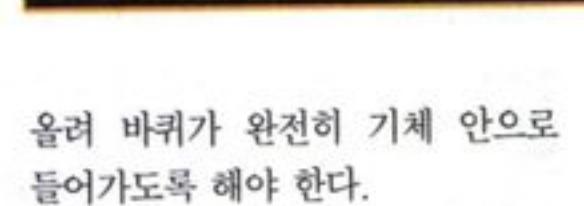
플레이어는 소정의 교육 과정을 마치고서 비행 학교를 졸업하게 된다. 이번 미션은 졸업 시험만큼이나 어려운 편이다. 무엇보다 지상에 은닉되어 있는 적의 샘 미사일 기지를 제거해야 한다. 아마도 여태까지 한 모든 연습 과정을 종합한 미션이 될 것이다.

이륙부터 착륙까지

비행 시뮬레이션 게임에서 이착륙은 상당히 중요하다. 그러나 대부분의 플레이어들이 이 중요한 사항을 모른 채로 곧바로 게임에 들어가려고 한다. 이륙은 쉬울는지 모르지만 착륙 연습을 제대로 하지 못하여 임무를 완수하고도 착륙을 하지 못해 임무가 수포로 돌아가는 경우가 많다. 일단 이륙하는 방법부터 차근차근히 익혀 보자. 본 게임은 USNF같은 해군 주력기를 이용하는 것이 아니라 공군기이기 때문에 대부분 공군 기지에서 출발하게 된다. 공군 기지가 항공모함보다 유리한 이유는 먼저 충분한 활주 거리가 보장되어 있기 때문에 초보자라도 누구나 쉽게 이륙할 수 있다는 것이다.

조그마한 항공 모함의 경우는 활주 거리가 작아 수직 이착륙이 불가능하면 매우 힘들 때도 많다. 우선 엔진을 최대치까지 올리도록 하자. 〈0〉키를 누르면 엔진이 100%까지 나온다. 서서히 F22기가 앞으로 움직인다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 이 때 화면을 외부 카메라에서 촬영한 화면으로 바꾸면 더욱 멋진 이륙 모습을 볼 수 있을 것이다. 서서히 움직이면서 활주로 끝이 다가오는 것을 느끼게 될 것이다. 어느 정도 정상 속도에 이르렀다고 생각한다면 기수를 올려서 코크핏 앞부분이 들릴 정도로 올리자. F22의 경우는 이착륙시에 스톨 현상을 방지하는 장치가 부착되어 있어서 갑자기 기수를 든다고 하여도 크게 무리가 없다. 이제 이륙을 하게 되었으면 마무리 작업을 해야 한다. 이 마무리 작업을 빼먹고 비행하다가 적기에게 발견되어 격추 당하거나 기관이 고장나는 경우가 생기는 것을 보았다. 반드시 이륙을 한 다음에는 랜딩 기어를 올려 바퀴가 완전히 기체 안으로 들어가도록 해야 한다.

동해 연안을 차분히 순찰하는 윙맨들

수직 하강을 실시한다

별 모양으로 연기를 내며 산산조각이 나는 적기의 모습

그리고 열려 있는 플랩을 닫아주어 완전한 비행 자세로 들어가야 한다. 이제 정해진 항로를 찾아야 하는데 베테랑이라면 계기판을 보면서 지도 모드를 보면 쉽게 되겠지만, 초보자의 경우는 그렇지가 못하다.

일단 기계의 힘을 빌려 자동 운항 모드로 들어간다. 〈A〉키를 누르면 AUTO라는 메시지가 화면 왼쪽 하단에 출력될 것이다. 그러면 웨이 포인트 1까지 자동으로 날아가게 된다. 이때 비행 시간을 줄이려고 한다면 시간 압축 장치를 작동시켜서 게임 하는 시간을 줄여 보자.

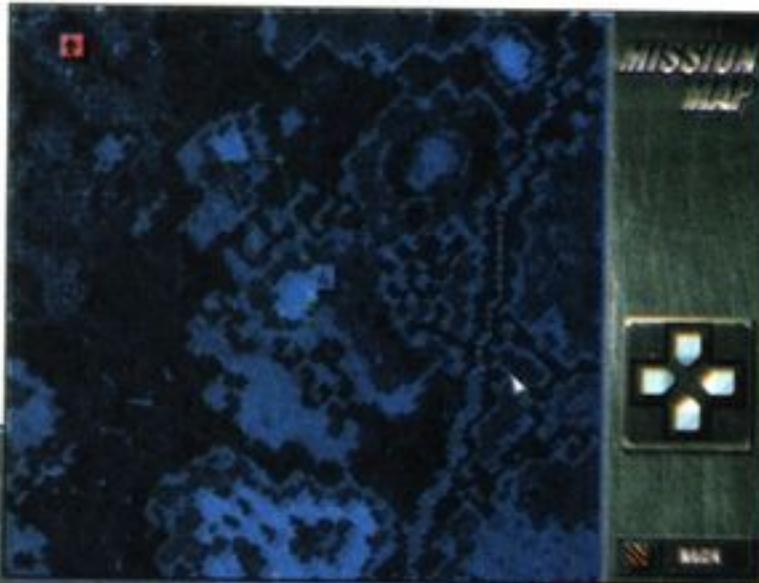
이제 이륙은 끝난 것이다. 미션을 끝내고 돌아오면 이제 아군의 공군 기지에 착륙을 해야 한다. 착륙을 하기 전에 미리 고도를 충분히 낮추어 주어야 한다. 그 다음에 엔진 출력을 갑자기 낮추지 말고 100%에서 10%씩 감소해 나간다. 갑자기 낮출 경우 고도가 급강하하면서 기기에 무리가 가거나 조종사의 몸에 이상이 생길 수 있다.

이제 서서히 활주로가 가까워지는 것을 볼 수 있다. 이제 에어 브레이크를 걸면서 전투기의 속도를 최대한 낮추어 주자. 여기서 낮춘다는 말은 갑자기 속도를 떨어뜨리는 것이 아니라 부드러운 착륙이 되도록 도와주는 것이다.

이제 바퀴가 지면에 살짝 닿도록 고도를 낮춘다. 바퀴가 닿았다는 소리가 들리면 출력을 완전히 0%로 한다. 그 다음에 기체를 살짝 들어준다고 생각하자. 그러면 서서히 활주로로 미끄러지면서 착

륙을 성공시키게 될 것이다.

야간이나 새벽 비행의 경우에는 시야가 대단히 나쁘다. 그래서 기계 자체에 의존해야 하는데 이때에 쓰이는 것이 ILS 시스템이라는 것이다. F22 역시 최신 기종이기 때문에, 어떠한 악천후에서 이착륙이 가능하도록 자동 항법 시스템이 갖추어져 있다. ILS 시스템을 이용할 때에는 화면에 좌우 그래프가 나타날 것이다. X축과 Y축을 서로 맞추면서 서로 일정한 각을 이룰 때에 착륙을 시도하면 된다. 특히 야간에는 활주로의 불빛밖에는 보이지 않으므로 ILS 시스템에 100% 의존하는 수밖에 없다.

이때에도 이착륙 방법은 위에서 설명한 사항과 같다. 단지 플레이어의 유관에 의존하는 것이 아니라 ILS 그래프에 의존한다는 차이가 있을 따름이다.

미션이 실패로 돌아가다니....

아군의 조기 경보기를 보호해야만 한다

미션 지도를 항상 확인하는 습관을 갖자

적의 요격 화면을 적기의 입장에서 본 화면

각 캠페인 공략법

캠페인 #1 : 극동 아시아

미션 1 (스네이크 아이)

정글 지대로서 극동 아시아의 첫번째 미션이다. 중공제 미그27기와 전투를 벌이게 되는데 적의 알파 편대를 파괴해야 한다. 무엇보다 공중전이 중심이 되는 미션으로서 초반에 승기를 잡도록 하자.

미션 2 (파티 크래쉬)

보이는 목표물을 모두 파괴해야 한다. 그러나 목표물 주위에는 항상 적의 샘 미사일 부대가 있으므로 이를 주의해야 한다. 보통 샘 미사일은 정글 속에 은닉되어 있으므로 육안으로 찾기보다는 정밀한 레이더 모드를 통해서 그것들의 위치를 파악하자. 이번 미션에서도 미그 27기들이 플레이어의 작전을 방해할 것이다.

미션 3 (라오스의 럭키 맨)

플레이어는 해가 서서히 지면서 땅거미가 깔릴 때 쯤에 출격하게 된다. 왜냐하면 적의 활동이 잠잠해진 틈을 타서 적을 흔들어 놓을 속셈이기 때문이다. 여기서는 메디슨 다리를 파괴해야 한다. 목표물들은 주로 다양한 시설물들인데 모두 정글 사이에 은닉되어 있다.

미션 4 (실크웜 정글)

폭풍 속을 지나게 되는 플레이어 편대는 악천후에 휩싸여 대단한 고생을 하게 된다. 무엇보다 웨이 포인트를 찾기가 힘들기 때문에, 자동 항법 장치를 이용하여 웨이 포인트까지 안전하게 날아가도록 하자.

플레이어가 이번에 파괴해야 할 목표물은 적의 공중 전투기인데, 그 주위를 적의 호위기들이 호위하고 있다. 따라서 윙맨들을 시켜서 이 호위기들을 밖으로 불러내어 유인한다면, 플레이어가 지정된 목표물을 파괴하도록 하자.

미션 5 (더블 다운)

알파 편대를 파괴해야 한다. 그리고 적의 미사일 보드에 다가 폭탄을 하나 떨어뜨려 이를 파괴하도록 하자. 그리고 멀리서 미그 29기가 다가오는데, 미그 27기 보다 그 기동성 면에서 우수하기 때문에 주의하도록 한다. 이 미그 29기는 AMRAAM을 이용하여 정확히 조준점에다가 쏘면 직방으로 아래로 떨어뜨릴 수 있을 것이다.

미션 6 (4가지 종류)

이번 미션에서 플레이어의 주요 임무는 아군의 수송기 4대를 호위해야 한다. 그리고 수송기들이 안전한 지역으로 빠져나가게 되면 적의 공군기들을 파괴해야 한다. 적기는 애프터 버너를 작동시키면서 무서운 속도로 날아올 것이다. 이들이 아군의 수송기에 미사일을 겨누기 전에 이들을 제거해야 한다. 아군의 수송기가 한 대라도 파괴되면 미션이 실패하게 되니 살신성인의 자세로 수송기를 보호하자.

미션 7 (에이스 로우)

첫번째로 적의 유로 파이터 2000을 파괴해야 한다. 예전 오션사의 게임에서도 등장한 유로 파이터 2000은 미그기보다 성능이 우수한 편이다. 이 전투기와의 대전을 끝내고서 아군 기지에서 북서쪽으로부터 중국제 전투기들이 몰려나올 것이다. 이 전투기와의

교전에서도 승리를 해야 한다.

두번째로 적의 공군 기지를 파괴해야 한다. 플레이어의 갖고 있는 진보된 탐지 기술과 멋진 비행술을 적들에게 보여주도록 하자.

미션 8 (블랙 마리아)

아군의 뱀파이어 비행 중대를 보호해야 한다. 우선 다가오는 적의 전투기들을 모조리 막아내도록 하자. 아마도 혼자의 힘으로는 상당히 벅차게 될 것이니, 다른 윙맨들을 함께 이용하도록 하자. 계속 버티다 보면 아군의 전폭기들이 지원을 나서게 된다. 이들이 나오기 전까지 최대한 시간을 끌도록 하자. 시간을 끌 때에는 적기들을 아군의 비행 중대로부터 멀리 유인하여 하나하나 제거하는 전법도 괜찮을 것이다.

캠패인 #2 : 눈덮인 섬

미션 1 (겨울의 늑대)

적의 알파와 베타 편대를 파괴시켜야 한다. 그러나 이에 앞서 루트를 변경해야 할 필요가 있다. 기지에서 제공한 루트를 따라가다가는 샘 미사일이 설치된 지역을 지나게 된다. 그럴 경우 대공포 사격에 맞을 경우가 있으니 루트를 약간 변경하도록 하자.

미션 2 (얼어붙은 비)

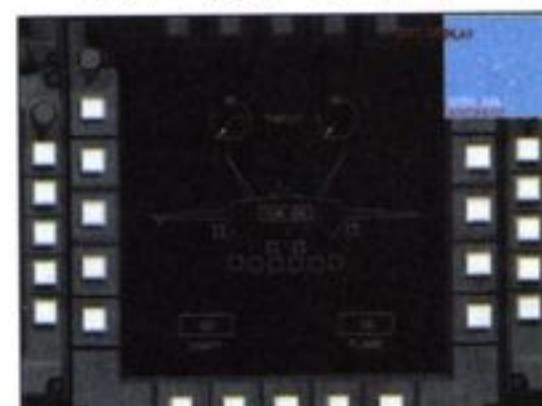
야간 작전이므로 시야 확보에 신경을 써야 한다. 두 개의 적의 샘 미사일을 포괴하고 프레스톤과 로간 편대를 파괴한 뒤 잔여 전투기들을 파괴해야 한다. 무엇보다 적에게 들키지 않고 접근하는 것이 중요한다. 그리고 42000피트를 유지하면서 레이더를 끈 상태에서 비행해야 하는 부분이 나오니 브리핑을 잘 읽어보자. 그리고 여기서는 1명의 윙맨과 함께 나가게 되는데 그 전투기에는 단지 공대공 미사일만이 장착되어 있으니 그 윙맨을 공중전에만 이용하고 지상전에는 플레이어가 직접 나서서 처리하도록 하자.

미션 3 (부활)

샘 미사일을 지니고 있는 적의 기지를 파괴해야 한다. 더욱더 많은 적의 전투기가 현재 아군의 위치로 접근할 것이다. 여기서 AMRAAM 미사일을 가지고서도 충분히 적을 제거할 수 있을 것이다. 마지막에는 SU27 2개의 유니트를 없애고 기지로 귀환하면 미션을 마칠 수 있다.

미션 4 (눈 속의 새)

아군의 F15 정찰기가 곤경에 빠져 있다. 이를 도와주어야 하는데, 일단 플레이어가 출격하여 F15 정찰기가 안전한 지역으로 빠져나갈 때까지 도와주어야 한다. 일단 안전 지역까지 피신하였으며 이제 적의 남은 잔여 전투기들과 교전을 벌여 승리하도록 한다.

미션 5 (냉정한 낙인)

미션의 배경은 동해에서 소련 전투기와 접전을 벌이는 것으로 시작된다. 우선 적의 알파와 베타 편대가 나란히 등장한다. 그들을 제거하도록 하자. 그리고 지도 스크린을 보고서 적의 샘 미사일이 어느 부분에 설치되어 있는가를 보고서 이를 제거하도록 하다. 오호츠크해 부근에 잘 알려진 공군기지가 있다. 무슨 수를 써서라도 그곳에 있는 지상의 유니트들을 파괴해야 한다.

드디어 러시아제 수호이 27의 모습이 보인다

미션 6 (공중 수송의 쇄도)

적의 폭격기로부터 아군의 공군기지를 보호해야 한다. 적의 델타, 오메가, 감마 편대를 물리치자. 적의 편대 세력은 이전의 알파나 베타와는 많이 달라졌으므로, 이에 적응을 해야 한다. 이 편대를 제거하면 적의 지원 세력이 몰려온다. 이들도 함께 없애도록 한다. 무엇보다 너무 많은 전투기들과 교전을 해야 하므로, 무기 사용을 경제적으로 하지 않으면 않된다. 잠시 후에 아군 지원 부대인 F14 톰캣이 날아올 것이다. 일단 이들이 올때까지 시간을 버티면 플레이어에게 어느 정도 승산이 있을 것이다.

미션 7 (밤의 냉기)

야간 작전으로서 등장하는 적기를 모두 파괴해야 한다. 적의 두 개 편대를 무력화시키는 것이 주

키 패드를 누르면 다양한 계기 정보를 볼 수 있다

혹시 파편이 튀지 않을까?

POWER A TO Z

목표인데 알파와 베타 편대가 나올 것이다. 무엇보다 고요한 밤에 적기를 찾아내는 것이 상당히 힘들다.

여기서는 적기를 발견하기 위해 적외선 전법을 써보는 것도 좋다. 외부의 공기는 차가운 속에서 전투기 자체에서 나오는 열기 때문에 그 부근만 열이 느껴진다. 따라서 적외전 카메라나 탐지기를 이용하여 적기를 발견하여 적이 플레이어를 발견하기 전에, 유도 미사일 등으로 물리치도록 한다.

캠페인 #3 : 사막

미션 1 (방랑자)

적들이 플레이어를 응시하고 있다. 플레이어는 암만 북부부터 이스라엘 국경 지역까지 날면서 그 부근에 있는 적의 시설물을 제거해야 한다. 일단 알파와 베타 편대를 제거한다. 그다음에 이라크의 샘 미사일 기지를 파괴해야 한다.

미션 2 (열풍)

헤밍웨이 다리와 리얀 다리를 파괴시키는 것이 주임무이다. 다리 폭파 작전은 그동안의 샘 미사일 기지 폭파와는 사뭇 다를 것이다. 폭탄을 떨어뜨려야 하는데 정확히 중간 부분을 끊지 못하면 실패와 다름없게 된다.

그러니 정확히 고도를 날면서 가장 가까운 위치에서 폭탄을 투하하자. 그러나 고도를 지나치게 낮게 할 경우 급상승이 불가능해 교략과 부딪히는 사고도 날 수 있으므로 항상 주의해야 한다. 그 다음에 이 지역 안에 있는 적의 공군 유니트를 제거하자. 적의 샘 미사일들이 상당한 위협을 가할 것이다. 왜냐하면 여기 있는 샘 미사일들은 전부 이동식이라 차량에 의해 그 위치가 시시각각으로 변하게 된다. 그렇기 때문에 수시로 레이더 위치를 확인하여 샘 미사일의 이동 여부 등을 체크하도록 한다.

미션 3 (자칼의 굴)

화학 공장을 파괴시키도록 하자. 이라크 군은 아군 기지 북서쪽에 위치하고 있는데 그 부근에서 나오는 적기들을 모조리 파괴시키자. 무엇보다 샘 미사일이 은신해 있어서 아군의 정보 화면에도 나오지 않는다.

그렇기 때문에 플레이어 스스로 의심나는 지점들을 찾아볼 필요가 있을 것이다. 그리고 적의 지상군 세력이 강하므로 주의하지 않으면 않될 것이다.

미션 4 (빌딩 라이트)

A50 거점을 파괴해야 한다. 그리고 북동쪽에 위치하고 있는 알파 1 편대를 제거하는 것이 미션의 주 목표이다. 여기서는 플레이어 혼자서 단독 플레이를 펼치게 되므로 윙맨의 힘을 빌리지 않고서 혼자 게임을 이끌어 나가는 능력이 필요할 것이다.

미션 5 (수호 천사)

야간 비행으로 야간에 순찰중인 아군의 조기 경보기를 보하할 수 있어야 한다. 그 다음에 나오는 적의 공군기들을 모두 섬멸시키자. 플레이어는 무조건 조기 경보기를 호위해야 하며 조기 경보기 앞에서는 레이더를 꺼서 경보기의 진행을 방해하지 말아야 한다.

적기들은 먼거리에서도 조기 경보기를 맞출 수 있을 만큼의 장거리 미사일을 보유하고 있다. 따라서 먼거리에 있는 적기들의 동태를 잘 감시해보도록 하자.

미션 6 (웨건 트레인)

아군의 C5 갤럭시 수송기를 보호해야 한다. 그래서 그 수송기가 다음 기지로 물자를 수송할 때까지 도와주어야 한다. 공중의 적들 만큼이나 지상의 샘 미사일을 주의 깊게 관찰해야 할 것이다.

미션 7 (본드 야드)

써버 기지를 보호해야 한다. 그리고 기지 북쪽에서 비행하고 있는 아군의 B1 폭격기도 함께 보호해야 한다. 이제 서서히 적기들이 등장할 것이다. 플레이어의 멋진 공격술로 적들을 모두 제거하면 미션을 클리어할 수 있을 것이다. 여기서 아군의 F14와 F16기들이 어시스트를 하러 나올 것이므로 이들과 잘 공조 체제를 갖춰 작전을 펼치도록 하자.

미션 8 (개척자)

드디어 사막 작전의 마지막 미션이다. 플레이어는 쉐파드와 말론을 파괴해야 한다. 첫 번째로 적의 공군 기지를 방어하는 샘 미사일들을 만나게 될 것이다. 방해물질을 투하 시켜 샘 미사일을 일단 마비 시킨 다음에 폭탄을 투하하여 적의 샘 미사일 기지를 쑥밭으로 만들어버리자. 말론은 이 샘 미사일을 보호하고 있으면서, 핵 시설물을 연구하고 있다. 샘 미사일을 제거하였으며 말론을 파괴하

○ 미션을 마치고 기지로 귀환하는 모습

○ 경계 신호가 울리고 많은 적기가 총출동한다

○ 적기와 근접한 거리에 있을 때에는 캐논포로 대적을 하자

○ 세밀한 지형묘사는 노바로직만의 자랑이다

는 것은 시간문제이다. 적의 핵 시설물을 파괴시켜서 적의 위험 요소를 제거하도록 한다.

이제 아군의 폭격기가 마무리 정리를 하러 나오게 된다. 하지만 적기들이 이를 가만히 놔둘리 없다. B1 폭격기가 작전을 수행하는데 차질이 없도록 이를 호위하자.

캠페인 #4 : 푸른섬

미션 1 (라이멘)

적의 공격 편대인 알파와 베타 편대를 제거하고서 공격력을 증대시켜야 한다. 두 번째로 지상에서 다른 공격 편대가 합쳐져 들어올 것이다. 이들이 세력을 가담기 전에 세력을 와해 시켜야 한다. 또 플레이어는 이 지역에 감마 편대 소속의 적의 공중 경보기를 제거하지 못하면 아군이 공격하는데 큰 지장이 생기게 되므로 이 또한 제거해야 한다. 이 공중 경보기를 제거 하는 이유는 사전에 전방에 나가서 아군의 활동을 훤히 뚫어보기 때문에 적들에게 그 위치가 노출되게 된다. 따라서 공중 경보기를 제거한다면, 적에게 들키지 않고서 여러 가지 작전을 수월하게 벌일 수 있을 것이다.

미션 2 (스플레쉬 다운)

적의 모든 미사일 발사대를 제거해야 한다. 적의 미사일 발사대는 아군 기지로부터 서쪽에 위치하고 있다. 그리고 나서 적의 공군 지원기들을 모조리 제거하도록 하자.

미션 3 (쉐도우 파이어)

적의 샘 미사일이 더욱 크게 집중되고 있다는 정보가 들어왔다. 따라서 아군은 F16 지원기들을 투입하여 델타 편대를 타겟으로 잡으려고 하고 있다.

야간 임무로서 적의 델타 1 편대를 파괴한 다음에 나머지 다른 호위기들을 제거하도록 한다. 이 델타 1 편대는 SU27를 호위하는 편대로서 지금 기지로 귀환 중이다. 그렇기 때문에 적들은 무기등이 이미 많이 소비되어 있는 상태이므로 전열을 가담기 전에 역으로 쳐서 적을 몰살시키자.

미션 4 (까치떼)

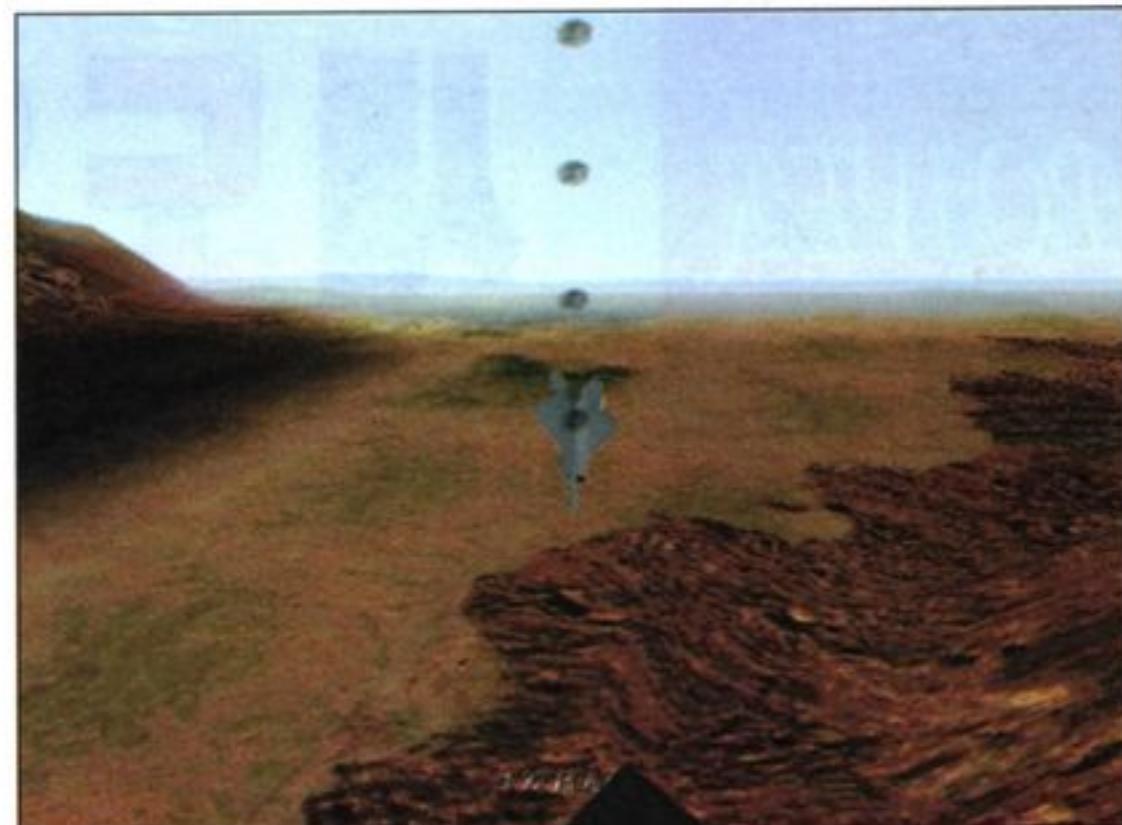
해가 뜨자마자 아군 전투기들이 적진을 향해 출격하게 된다. 플레이어는 알파 1, 델타 1, 베타 1의 수송 라인을 끊기 위해 적의 AN225를 파괴해야 한다. 부수적으로 그 주위에 나오는 호위기들도 함께 제거해야 한다.

적의 SU27기 파일럿들은 모두 베테랑 급이다. 그렇기 때문에 순간이라도 전투기 꼬리를 그들의 눈 앞에 보인다면 여지없는 극락행이다. 따라서 적들의 빠른 기동력을 앞서기 위해서는 첨단 장비로 대응할 수밖에 없을 것이다.

미션 5 (까마귀 소굴)

우선 슈톤이라고 불리오는 목표물을 제거하자. 그러면 적은 미친듯이 4개 편대를 보내 올 것이다. 아마도 베테랑들이라고 알려진 적들과 전반적으로 힘든 전투를 펼치게 될 것이다. 게임 스타일은 아까의 미션 4와 비슷한 공중전 중심의 양상이며, 미셔 4를 가볍게 끝냈으면 이번 미션 5를 진행하는데 큰 어려움이 없을 것이다.

미션 6 (맹공습)

다시 야간 비행으로서 플레이어는 정확히 새벽 02:12에 출격하게 된다. 적기들이 아군 기지를 습격해 들어오고 있다는 정보가 들어왔다. 기지를 사수하고 아군의 조기 경보기를 보호해야 한다. 그러기 위해서는 적의 감마 부대 소속의 TU160 폭격기를 우선적으로 제거해야만 한다. 그리고 부수적으로 이를 호위하는 호위기들이 나올 것이다. 이 호위기들은 주로 미그 29와 SU27기 들이 중심인데 전부 베테랑 급이니 방심하지 말기 바란다.

미션 7 (대혼란)

이제 거의 미션 후반부에 와서 적은 총공세로 나온다. 정말로 게임을 하기 힘들다는 느낌이 들 정도로 난이도가 높을 것이다. 플레이어는 릴레이라고 하는 적의 핵미사일 기지를 파괴해야 한다. 그리고 그 주위에 있는 호위기들과 접전을 벌여서 그들을 무력화 시키자. 만약 플레이어가 핵미사일 부대를 파괴하지 못하게 되면 이 세상의 운명은 끝나게 된다. 플레이어가 핵 미사일 부대를 파괴하느냐에 따라 인류의 평화가 걸려 있다.

○ 이얏! 명중이다

○ 야간 비행의 느낌 그대로를 전달한다

미션 8 (푸른 고속도로)

드디어 모든 미션을 끝냈다. 플레이어는 축하 한다는 메시지를 받고서 공군의 일원으로 귀환하게 된다. 이제 플레이어가 소속된 공화국의 대통력인 안정적인 정부를 이끌가 되었다. 이스탄불 남쪽에서 플레이어의 도착을 기다리고 있다. 기지에 안전하게 착륙하면 미션은 대단원의 막을 내리면서, 모든 캠페인을 성공적으로 끝내게 된다.

POWER A TO Z

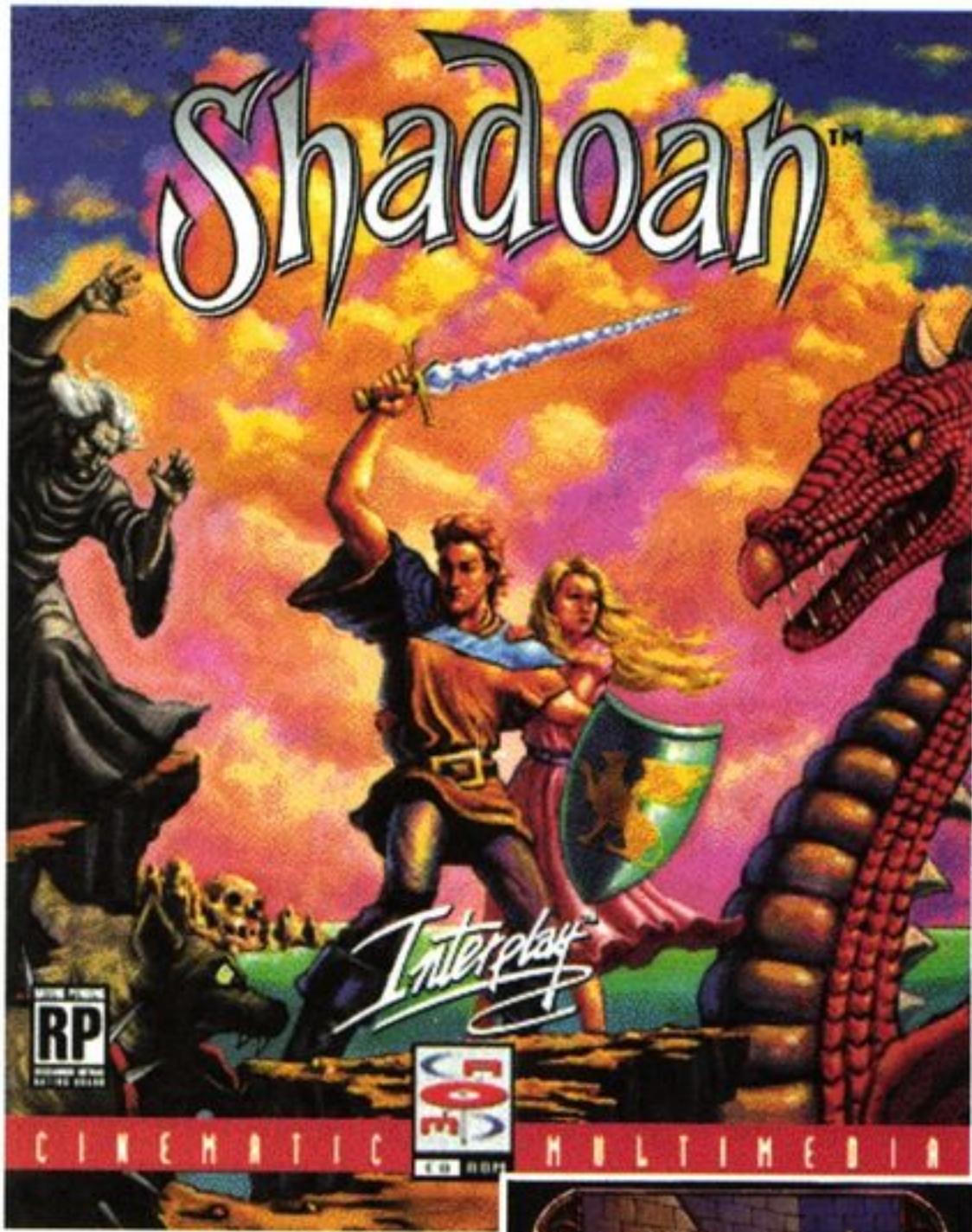
주인공 래턴이 되어 아름다운 공주를 구하자

섀도안 (Shadoan)

킹스 퀘스트 이후 오랫만에 등장한 어드벤처 게임 섀도안은 인터플레이의 작품으로 만화와 같은 애니메이션이 PC모니터를 수놓을 것이다.

프롤로그

우리에게 만화 같은 애니메이션으로 게임을 만드는 제작사로 잘 알려진 레디 소프트가 내놓은 야심작이다. 무엇보다 그동안의 레디 소프트 사의 게임은 주로 액션 아케이드 였다. 물론 여기서 말하는 액션 아케이드는 슈퍼 마리오 스타일의 캐릭터가 나와서 모험을 벌이는 것이 아니라 장면 장면이 이어져서 게임을 구성하는 방식의 아케이드를 말한다.

이러한 게임들의 예로 스페이스 에이스, 용의 굴, 브레인 데드 13을 들 수 있다. 아마도 한 번쯤 이러한 게임들을 해보았다면 레디 소프트의 스타일을 금방 이해할 수 있을 것이다. 레디 소프트의 스타일은 제 아무리 플레이어가 잘 한다고 할 지라도 각 장면에 해당하는 키를 몇 개 조합하지 못하면 그 장면을 넘어갈 수 없게 된다. 따라서 게이머는 이러한 게임들에서 수없이 클리어를 해야만 한다. 어떻게 본다면 게이머 자체의 실력을 게임에서 테스트한다기보다는 요행을 더 중요시하는 경향을 띄고 있는 것이다. 또 정해진 키가 무엇보다 5개가량 되기 때문에 각 장면마다 하나하나 눌러보면서 해당되는 키를 찾는 다는 것은 정말 곤욕스러운 일이다. 이번에 출시한 섀도안은 좀더 색달라진 레디 소프트 사의 스타일을 보여준다. 그동안의 레디 소프트의 게임을 아케이드로 칭한다면 이번 섀도안은 본격 어드벤처 게임이다. 또한 게임의 용량만 보아도 무려 CD롬 2장이나 될 만큼 많은 애니메이션을 추가하였다. 게임의 스타일은 3차원 어드벤처 게임으로서 게임 진행 방식이 조금 생소할 것이다. 그러나 이 섀도안에도 레디 소프트 특유의 스타일이 숨겨져 있다. 사실 보통 어드벤처 게임에서 캐릭터가 죽는 경우는 매우 드문 일이다.

하지만 섀도안에서는 수없이 죽기도 하고 수없이 컨티뉴를 해야 한다. 왜냐하면 전투 모드 등에 들어갔을 때에 해당하는 아이템을 사용하지 않고 컴퓨터가 원하지 않는 다른 아이템을 고를 경우는 그대로 주인공이 죽게 된다.

또한 지도 모드를 보면 게임의

타이틀

공주에게 부름을 받은 주인공

악의 무리들과 싸움을 한다

공주는 시름에 잠겨 있다

용맹스러움을 펼쳐보는 주인공

스케일이 정말 크다는 것을 알 수 있다.

예전 같으면 장면 장면이 나오는 데로 플레이어가 진행만 하면 되었다. 그러나 이제는 플레이어가 스스로 길을 찾아 나가지 않으면 안된다. 왜냐하면 플레이어가 진행하는 방식에 따라 이야기가 얼마든지 달라질 수 있으며 게임에도 멀티 엔딩이 존재하기 때문이다.

스토리 라인

게임의 이야기는 과거로 돌아간다. 아르젠트 왕이란 사람이 있다. 그는 지혜롭고 총명하기로 이름난 왕이었다. 그의 손아래에는 5명의 왕들이 부족을 이루어 살고 있었다. 이 아르젠트 왕은 부족장들의 마법을 이용하여 앞으로를 내다보면서 강한 힘을 키워 오고 있었다.

그러던 어느 날 강력한 마법사가 하나가 나타나게 되었다. 그는 악의 세력을 이끌고 다니는 마법사로서 아르젠트 왕에 버금가는 무시무시한 마법력을 지니고 있다. 그가 이 마을을 자신의 손아귀에 서서히 넣으면서, 아르젠트 왕의 힘도 서서히 약화되었다.

그리고 나서 그들의 세력인 토르록들이 마을 사람들을 못살게 굴었으며 급기야는 이 지역의 공주를 납치하려는 계략을 짜게 된다.

이 계략을 알게 된 공주는 자신의 생명이 위험하다는 것을 알자 자신을 도와줄 사람을 찾게 된다. 여러 곳을 수소문 한 끝에 이 지역에 아주 용감한 청년이 살고 있다는 이야기를 듣는다. 그 청년은 신비한 마술을 부릴 줄 알고 강한 체력의 소유자라고 한다. 이 청년의 이름은 래탄이라고 불리고 있다. 이 래탄 주위에는 항상 마법사인 델론이 그와 동행하기 때문에 래탄이 마법을 사용하는 것을 도와주게 된다. 그리고 해당 지역에 따라서는 래탄으로부터 특수 아이템이나 여러 가지 도움이 될 만한 조언을 듣게 된다.

이제 래탄은 공주의 부름을 받게 되면서 궁전으로 달려가게 된다. 공주로부터 자초지종을 들은 다음에 그는 자신이 공주를 구해 주겠다고 장담을 하게 된다. 이제 악의 무리와 싸우는 래탄의 멋진 모습을 보게 될 것이다.

게임의 메인 메뉴

스타트 어프렌티스 (Start Apprentice)

본 게임의 경우 게임 모드가 두 가지 존재한다. 하나는 난이도가 쉬운 어프렌티스 모드이고 다른 하나는 위자드 모드이다. 어프렌티스 모드의 경우에는 퍼즐이나 기타 어려운 적들의 수가 위저드 모드에 비해 적은 편이다.

그렇기 때문에 몇몇 애니메이션 장면에서는 그대로 게임을 진행하면 된다. 하지만 위자드 모드에서는 모든 적들이 총출동하고 퍼즐의 난이도가 높기 때문에 게임을 풀어 나가기가 상당히 힘들어 질 것이다.

스타트 위자드 (Start Wizard)

위자드 모드는 어프렌티스 모드에 비해 난이도가 어려운 편이다. 예를 들어 게임 도중에는 아이템을 고를 때 주어지는 시간이 있는데 어프렌티스 모드의 경우도 무척 빨리 시간이 가는 편이다. 하지만 위자드 모드는 그 1.5배가량 빠르므로 베테랑 플레이어가 아닌 한 위자드 모드를 선택하지 말기를 권하고 싶다.

히스토리 (History)

게임의 스토리 라인을 볼 수 있는 곳이다. 게임의 배경부터 게임의 이야기까지를 애니메이션과 더불어 설명해 주므로 게임에 대한 이해가 한층 빠를 것이다.

게임 로드 (Load Game)

지난번 저장해 놓은 부분부터 로딩하여 게임을 이어나갈 수 있다. 사실 레디 소프트의 게임치고는 컨티뉴라 로딩을 하지 않고서는 절대로 클리어가 불가능하다. 아마도 이 메뉴를 자주 들락날락하게 될 것이다.

그리고 세이브 파일의 개수가 제한되어 있으므로 지나치게 파일을 많이 만들지 않도록 하자. 그리고 그 파일명 옆에는 마지막 진행한 부분까지의 삽화가 나와 있으므로 참고하면 플레이어가 원하는 파일을 찾는데 훨씬 유리할 것이다.

지도 모드로 되어 있는 게임

본 게임의 진행은 지도를 통해서 캐릭터를 움직이게 되다. 하지만 각 장면마다 지도가 다르다. 왜냐하면 지도는 항상 플레이어가 위치한 곳을 중심으로 그 부근의 지도만 나오기 때문이다. 예를 들어 플레이어가 처음 궁전 안에 있을 경우는 궁전 내부의 지도만 나오게 된다. 그리고 만약 궁전 바깥을 나가면 성곽을 중심으로 지도가 나오게 된다.

지도 모드에서 주의해야 할 점은 플레이어가 나가야 할 루트를 미리 정하지 않고서 진행하였다가는 길을 잃고 낭패를 보기가 쉽다는 점이다. 그렇기 때문에 한 지역을 중심으로 수행해야 할 곳이 어떤 가를 사전에 계획해 보자.

그 다음에 어떤 장소의 경우는 적들이 몰려 있는 곳도 있고 델론에게 도움을 받는 곳도 있다. 적들이 몰려 있는 곳에 지나게 되면, 게임은 전투 모드로 돌입하게

POWER A TO Z

게임의 테크닉

★ 가장 중요한 것은 정말로 세이브이다. 게임을 하는 내내 어떠한 팁이나 테크닉보다는 세이브의 중요성을 다시 한 번 실감했다. 게임 중 너무나 많은 곳에서 죽을 위험이 산재해 있다. 그래서 여기서 죽을 경우에는 어떻게 에너지가 닳거나 하는 것이 아니고 곧바로 게임 오버가 된다. 따라서 그 부분부터 다시 시작하기 위해서는 컨티뉴가 절대적으로 필요한 것이다. 괜히 컨티뉴를 안했다가 앞에서 시작하는 낭패를 보는 일이 없기를 바란다. 그리고 갈림길로 보이는 곳에서는 항상 세이브를 해 놓기 바란다. 그 이유는 갈림길을 한 번 잘못 들어 게임이 이상한 방향으로 흘러 나갈 경우 나중에 가서는 그것을 제자리로 되돌리기가 힘들다. 이때 아까 세이브한 파일이 있다면 그 부분부터 다시 시작하면 되므로 안전하면서도 편리할 것이다.

★ 방대한 스케일을 가지고 있으므로 장기전으로 들어갈 생각을 해야 한다. 게임을 지나치게 빨리 끝내려고 적과 무리하게 전투를 시도하거나 지름길로만 다니려고 하면 강력한 적을 만나 더 이상 오도 가도 못하는 사태가 발생한다. 언제나 레디 소프트사의 게임은 플레이어의 신경을 바짝바짝 올리는데 이러한 함정에 빠지지 말고 차분한 자세로 게임에 몰입하기 바란다.

★ 항상 마우스에 손을 올려놓고 클릭할 준비를 하자. 게임 중에는 언제 모래 시계가 작동되며 질문이 나올는지 모른다. 가만히 동영상을 감상하다 한 눈을 팔아 질문에도 미처 답하지 못한 채로 그 장면을 넘어가는 경우도 있다. 항상 질문이 나오면 아이템 중에서 무언가를 선택할 준비를 하자. 그리고 왼쪽에 있는 스틱은 아무리 위험한 순간이라도 그 위기를 넘어갈 수 있도록 화면을 넘기는 작용을 한다. 그렇기 때문에 장면 장면을 보다가 게임이 이상한 방향으로 흐를 것 같다고 느끼면 주저 없이 왼쪽 스틱을 누르기 바란다.

된다. 하지만 전투를 통하면 플레이어가 죽을 수도 있기 때문에 꼭 필요한 전투가 아닌 한 적들을 피해서 가길 권장하겠다.

그리고 한 루트를 진행하다가 다시 똑같은 길로 돌아오더라도 아까 그 전투는 똑같이 해야 하므로 그 통과 방법을 머리 속에 기억해 놓았다가 써먹도록 하자.

많은 수수께끼가 존재

게임 도중에 델론을 만나면 그는 3가지 아이템을 주게 된다. 그 중에서 지혜의 아이템을 얻을 경우에는 어려운 상황이라도 빠져나갈 수 있는 길이 생기게 된다. 또 힘을 강하게 하는 아이템을 얻거나 다른 용도의 아이템을 얻으면 기타 다양한 용도로 쓰이게 된다.

섀도안은 온통 선택의 투성이다. 순간의 선택이 평생을 좌우한다는 것처럼 섀도안에서 잘못된 선택은 곧 죽음을 택한다. 아이템

돈을 주우느라 정신이 없는 괴물들

역시도 플레이어가 생각하기에 이 용도가 이 순간에 맞다고 생각되더라도 컴퓨터 측에서 거부를 하면 그대로 게임 오버가 된다.

그리고 모든 수수께끼에서 입력하는데는 시간이 주어진다. 선택을 하지 못한 채로 모래시계의 모래가 모두 빠져나가면 주인공은 죽게 되는 것이다. 모래가 다 빠져나가는데 걸리는 시간은 약 10초이니 플레이어는 빠른 시간 내에 명석한 답을 내리지 못하며 안돼는 것이다.

공주를 구하러 떠나는 주인공

게임이 본격적으로 시작되게 되면 주인공 래탄은 궁궐 안에 있다. 그는 공주의 부름을 받고서 그녀 앞에 무릎을 꿇고 앉아 있게 된다. 공주는 래탄에게 자신의 어려움을 알려주면서 꼭 이 지역의 평화를 되찾아 달라고 신신 당부를 하게 된다. 이제 화면이 바뀌어 전체 지도가 나온다. 게임은 현재 궁궐 안에서 시작되므로 궁궐의 지도가 나오게 된다. 플레이어가 있는 곳 이외에 2개의 방이 보인다. 그러나 한 곳으로는 아무리 들어가려고 해도 들어 가지질 않는다. 나머지 한 방으로 들어가 보자. 여기서 그 옆방에 들어가면 공주의 방이 나온다. 공주는 시름에 잠겨 있는지 창문 밖만 응시하고 있다. 여기서 바깥으로 나가니 아까 들어왔던 방이다. 지도 모드를 살펴보니 과연 이 성을 나갈 방법이 잘 눈에 띄지 않는다. 그렇다면 아이템을 한 번 사용해 볼 수밖에 없다. 아이템 박스를 보면 구슬처럼 생긴 원형 물체가 하나 있을 것이다. 이를 클릭 해보자. 그럼 잠시 후 신비스럽게도 그 방 옆에 비밀문이 생기게 된다. 그 비밀문을 통해서 나가면 플레이어는 바깥으로 나갈 수 있다. 오솔길을 따라 나가다 보면 마을 외각 성곽이 나온다. 이 곳을 통해 나가면 본격적으로 시가지가 아닌 구 시가지로 나서게 된다.

일단 길을 계속 따라가면서 오솔길로 들어서자. 마을 입구에서 한 노인을 만나게 된다. 그는 플레이어가 악마들을 잡으러 간다고 하니 막대기로 치면서 말린다. 그러나 이에 굴하지 않는 주인공은 계속 앞으로 진행하게 된다.

이제 마을 중간 부분에 달하면 갈림길이 두 갈래로 나뉜다. 플레이어가 지나왔던 길이 남쪽에서 북쪽 방향이라고 할 때 앞으로 나가면 북쪽 성곽이 있다. 그리고 그 좌우로는 동쪽과 서쪽 성곽이 있다. 한 번 동쪽 성곽으로 가 보았지만 플레이어가 갈 만한 길이 보인다. 다시 갈림길로 돌아와서 북쪽 성곽으로 나가는 길로 간다. 그러던 중 그는 말을 타고 들어오는 2명의 기사를 보게 된다.

그들은 주인공이 악의 무리를 소탕하러 간다고 하니 비웃는다. 여기에서 아이템 박스에서 칼자루를 꺼내자. 그러면 주인공은 그 칼을 높이 휘두르면서 자신의 높은 기상을 보여준다. 그들 역시도 주인공의 기상과 그 강력한 칼을 보더니 눈이 휘둥그래진다. 자신들과 한 편이 되어 싸워 보자고 제한하는 그들은 플레이어를 자신들의 본거지로 데리고 간다. 그리고 군사를 모집하고서 하나의 군대를 모집하게 된다. 많은 백성들이 참여를 하였기 때문에 기반을 다지는데는 별로 무리가 없으리라 보인다.

대 괴수의 등장

적과의 힘든 싸움

이제 병사들을 어느 정도 모았으므로 지도에서 진행할 곳을 찾아보자. 한쪽에는 아까 있던 궁궐이 보이고 다른 한쪽에는 다리가 하나 있다. 그 다리가 있는 곳으로 다가가 보자. 다리 위에서 적의 괴물들과 처음으로 전투를 펼치게 된다.

전투 모드가 시작되게 되면 제한 시간 안에 사용해야 할 무기를 결정해야 한다. 자신이 갖고 있는 무기 중에 폭탄처럼 생긴 동그란 구슬을 고르자. 여기서도 시간 제한이 있으므로 시간 내에 무기를 고르지 못하면 제대로 한 번 싸워 보지도 못한 채 죽게 된다. 그리고 만약 칼을 사용할 경우 적들은 갑작스럽게 달려들기 때문에 플레이어 혼자의 힘으로는 감당해 내기가 힘들다.

따라서 아까의 구슬을 골랐으면 잠시 후에 밝은 섬광이 발생한다. 적은 너무나 강력한 빛에 눈이 멀었는지 잠시 주춤거린다. 그러나 몇 초 후에 그들은 다시 진정을 되찾아 플레이어 쪽으로 돌진해 들어오게 된다.

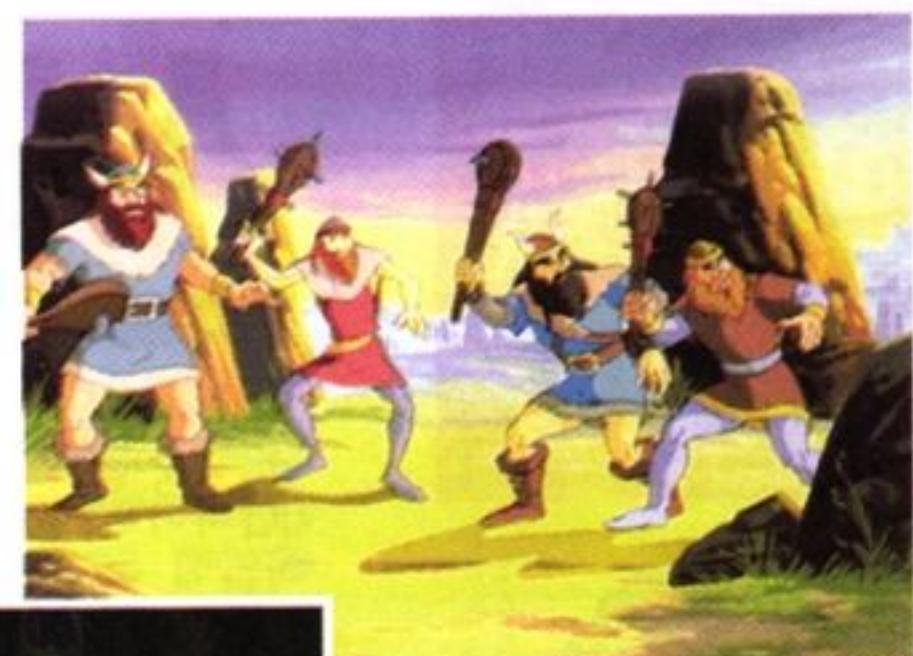
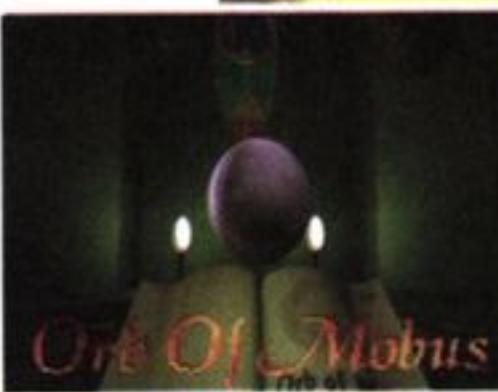
여기서 무기를 선택해야 하는데 과연 칼을 쓸까 철퇴를 쓸까 걱정을 하게 된다. 그러나 아직 플레이어의 힘으로는 불가능할 것 같다. 둘 중 하나를 택해도 적과 싸우게 되는데 금새 플레이어는 뒤로 후퇴하게 된다. 이 때에 가만히 동영상을 감상하고 있으면 그대로 게임 오버가 된다. 전 세게 불리하다가 싫을 때에는 화면 왼쪽 하단에 있는 스틱을 누르자. 그래야만 그 장면을 넘어가서 다음 장면으로 넘어갈 수 있다.

엄청난 아군 군사들을 잃은 주인공은 금새 지쳐 버린 아까의 기사들을 볼 수 있다. 그러나 그들을 계속 이끌고 갈 수는 없는 일이다. 일단 플레이어 혼자서 나서기로 하면서 이제는 자신과의 힘든 모험이 기다린다.

산악 지역을 통과하는 플레이어

지도 남쪽에 보면 오두막집 한 채가 있다. 그 옆을 자세히 보도록 하자. 마우스로 서서히 스쳐 내려가면 남쪽 지방으로 통하는 길목이 하나 있을 것이다. 이 길을 통해 아래쪽으로 내려가 보자. 그러면 산악 지역에 많은 장소들이 존재한다. 한꺼번에 먼 거리까지는 뛸 수 없으므로 가까운 곳부터 서서히 들어가도록 하자. 우선 록키 언덕이라고 쓰여져 있는 곳을 보게 될 것이다. 이곳에 들어가니 어떤 깡패 같이 생긴 괴물 세 녀석이 등장한다. 아이템 박스를 보니 약간의 무기와 돈이 하나 있다. 일단 모래시계가 다 떨어지기 전에 돈을 택하고서 그들에게 돈을 뿌리자. 그들은 워낙 멍청해서인지 그 돈을 서로 가지려고 아귀다툼이 일어난다. 이 때를 틈타 이 장면을 벗어나려는 주인공의 모습을 볼 수 있을 것이다.

여기서 나와 다음에는 풋 언덕이라는 곳으로 들어갈 수 있다. 그러나 이번에는 바이킹 복장을 한 적들이다. 만약 여기서 칼을 사용하면 1:4의 싸움에서 밀릴 수 밖에 없다. 제 아무리 플레이어가 칼싸움을 잘한다고 치더라도 한꺼번에 많은 적을 상대하기란 불가능하다. 그렇기 때문에 철퇴를 한 번 사용해 보자. 철퇴는 원을 그리면서 돌아가기 때문에 아무리 많은 적이라도 일단 위협이 될 수 있다. 주인공이 철퇴를 계속 돌리니까 적들은 무서운 나머지 움츠리게 된다. 이 때를 틈타서 밖으로 도망쳐 버리자.

풋 언덕을 나왔으면 그 옆에 대크론의 입구라는 곳이 있다. 여기는 성계라고 불리는 신비한 곳으로 주인공을 후원해 주는 마법사를 만나게 된다. 그는 주인공을 격려하면서 3가지 아이템 중에 하나를 택하라고 한다. 여기서 플레이어가 앞으로 필요할 것 같은 두루말이를 하나 택하여 아이템 박스에 저장해 둔다. 그런 다음 이곳에서 나오는데 아까 이쪽 방향으로 들어왔던 두 개의 언덕을 차례로 다시 지나게 될 것이다. 여기서도 전투 화면은 똑같이 나오므로 아까 했던 식으로 똑같이 아이템이나 답을 입력하면 된다. 이제 이 지역에서 다른 지역으로 빠져나가기 위해서는 위험한 지역을 많이 통과해야 한다. 적의 기사들이 머물러 있는 캠프에 지나칠 경우에 바이킹 족들에게 꼼짝없이 당하게 된다. 주인공이 바위 뒤에 숨어 있지만 그들 중에 누군가가 바위 뒤에 나타나 주인공을 잡아가게 되니 가능한 한 이곳은 통과하지 말기를 바란다. 그리고 나서 그 옆에 있는 로우 언덕으로 가보자. 이곳에서는 그동안 주인공의 활약을 쭉 지켜보았던 악의 무리의 대장인 토르록을 만나게 된다. 그는 주인공을 비웃으면서 앞으로도 계속적으로 자신들이 하는 일을 방해한다면, 정말로 가만있지 않겠다고 호언 장담한다. 그러나 이에 굴하지 않는 주인공은 계속 험난한 모험을 펼치게 된다. 그리고 참고적으로 플레이어가 여기까지 진행해 오는데 죽는 부분이 있을 것이다. 죽을 경우 마법사가 주인공을 다시 되살려 주는데 강가에서부터 시작하게 된다.

이 때에 강을 건너는 배를 타지 말기 바란다. 그 벗어나는 타이밍을 맞추기가 상당히 힘들기 때문에 계속 컨티뉴만 해야 될지 모른다. 이때에는 지도 모드를 작동시켜서 다른 곳으로 빠져나가도록 한다. 만약 배를 굳이 타고 한다면 폭포 아래로 떨어지기 때문에, 방향을 이리저리 바꾸어야 한다. 이때에는 타이밍이 상당히 중요하다고 할 수 있는데 화면 왼쪽 하단에 있는 스틱을 잘 이용해야만 한다.

○ 왠 도깨비 방망이?

○ 마법의 아이템을

POWER A TO Z

THE SPYCRAFT SWEEPSTAKES

CIA 요원이 되어...

스파이 크래프트

CIA 국장과 KGB가 직접 만들어 화제가 되었던 스파이 크래프트가 LG미디어에서 완전히 한글화 되어 출시된다. 영어로 발음되어 게임을 어렵게 클리어했던 게이머들은 이번에 이 게임으로 인터랙티브 어드벤처 게임을 맛보게 되었다.

스파이 크래프트

액티비전

유통사/LG미디어
02-3480-6593

장르
어드벤처
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수
발매일
11월 예정
가격
미정

프롤로그

『스파이크래프트: 더 그레이트 게임(Spycraft : The Great Game)』은 액티비전에서 만든 어드벤처 게임이다. 실제 이 게임은 CIA국장이 제작을 총 지휘하기도 했으며 게임을 위해서 많은 영화배우들도 투입되었다. 게이머는 인터랙티브 게임에서 게이머는 국가 안보와 미 대통령에 대한 위협을 탐지하는 임무를 띤 CIA의 첩보원으로서 활동한다. 일반 007에서 나오는 영화와 같이 스파이 크래프트는 그런 유의 액션이 아니라 실제로 미국의 CIA요원 같은 역할을 하며 활동을 하게 된다. 게이머는 버지니아의 CIA 본부에서 부터, 모스크바의 SVR, 혹은 미국, 영국, 독일, 러시아의 다른 여러 장소를 누비면서 국가의 안보를 위협하는 적의 요원들을 제거해야 한다.

『스파이크래프트: 더 그레이트 게임』은 전 CIA 국장인 윌리엄 E.콜비(William E. Colbly)와 전『Komitet Gosudarstvennoi Bezopasnosti(악명 높은 KGB)』의 소장, 올레그 칼루긴(Oleg Kalugin)이 제작에 실제 참여했다. 그리고 실제로 두 사람 모두 이 게임의 중간 비주얼 장면에서 등장한다 게이머는 CIA의 첩보원, 썬 역할을 하게 된다. 게이머는 여기에서 위험한 순간과 많은 미스터리를 해결로 이끄는 일련의 추적 과정을 지휘한다. 그 과정을 따라 게이머는 정교한 최첨단 도구와 ...지 분석, 범죄현장 조사, 용의자를 규명하기 위한 이 ...로 문제의 실마리를 풀어가야 한다.

CIA 본부

흰 버스 바로 옆에 갈색 세단이 있다

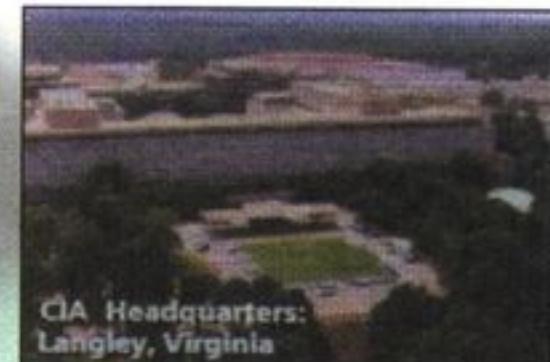
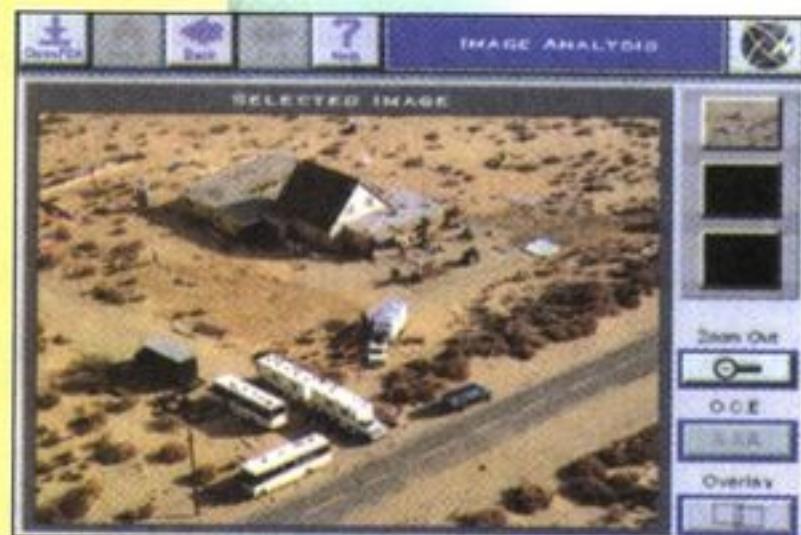
...하기

...NG THE ...GAME)

...는 CIA 요...다. 게이머...워싱톤 기념... 근처에서 ...신문을 읽다 PDA에 불이 반짝이며 메시지가 왔다는 것을 알 수 있다. 인터링크를 통해 메시지를 보면 랭글리에서 호출이 온 것이다.

1328 meters

랭글리
(LANGLEY)

게이머는 버지니아의 랭글리에 있는 CIA본부로 간다. 문을 열고 들어가면 보안 요원에게 무기를 넘기고 엘리베이터에서 DDO(작전부장) 워허스트를 만나면 그는 DCI(중앙정보국장) 피터 스터링의 사무실로 안내한다. 피터 스터링은 팜으로 가라고 지시한다.

Farm으로 가다
(DOWN ON THE FARM)

게이머는 팜으로 가서 무기를 다루는 법이란든가 여러 문제를 풀게 된다. 썬은 프랭크 밀코브스키를 만나러 그의 사무실로 간다. 그를 기다리는 동안 방안에서 사진을 클릭해 보면 밀코브스키가 들어와 이미지 분석실로 가자고 한다. 그 다음 문을 클릭해서 이미지 분석실로 간다.

이미지 분석
(IMAGE ANALYSIS)

이미지 분석실에 들어가면 앞에 컴퓨터 워크스테이션이 보이고 벽에 걸린 커다란 TV에서 듀반스키가 피살되었다는 뉴스를 하고 있다. 프랭크가 첫번째 이미지 분

석 문제를 낸다. 그것은 NPIC가 멕시코의 마약 밀매자의 소굴을 찍은 사진에서 DEA 에이전트의 차 번호판의 번호를 밝히는 것이다. 컴퓨터상에서 이미지 분석(IMAGE ANALYSIS)을 클릭해서 IA 도구에 액세스한다면 줌 기능으로 갈색 세단차를 확대하고, OCE로 차 번호를 읽으면 된다. 차 번호는 2GGX829로 리포트를 클릭하면 첫 번째 문제는 푼 것이다.

다음 문제는 베카 계곡의 시리아 군기지를 위성 촬영한 두장의 사진이다. 하나는 보통 사진이고 하나는 적외선 촬영한 것인데 문제는 엔진이 돌아가고 있는 탱크가 몇 대인지 확인하는 것이다. 두 장의 사진에서 여러 부분을 확대해 보면 보통 사진과 IR(IRREGULAR: 적외선 촬영한 것) 사진을 겹쳐놓고 차량과 열이 발산되는 곳을 맞춰보는 것이다. 열을 발산하는 몇몇 탱크는 캠프 중앙의 위장 방수포 밑에 숨겨져 있다. 방수포 밑에 열을 발산하는 탱크만 주의해서 살펴본다면 열을 잘산하는 탱크는 6대이다. 최종 결과를 보고하면 사격장으로 가 사격을 연마한다.

존 (THE ZOME)

브루스와 프랭크가 레이저 총으로 변형된 전투용 총과 목표추적 안경을 준다. 첫번째 임무는 존을 통과하는 것으로 위성 추적 시스템을 가지고 탈출하면 된다. 스크린의 하단 오른쪽 코너에 작은 지도를 보면 게이머는 파란색이고 적들은 빨간색이나 노란색으로 나타난다. 갈 수 있는 방향은 노란화살표 방향으로 나타나고 적이 발견되었을 때에는 왼쪽 밑에 Enemy Detected란 메시지가 뜨면서 적이 나오니 재빨리 총을 쏴 해결한다.

두번째 작전은 브루스가 숨겨놓은 폭탄을 찾는 것이다. 폭탄은 탄약을 쌓아 놓는 것에 있으므로 소리가 크게 나는 쪽으로 가까기 가면 간단히 클리어 할 수 있다. 이 훈련이 끝나면 브루스가 기뻐하지만 그것도 잠깐 브루스가 머리에 총을 맞고 쓰러진다. 이제 쏜은 브루스의 죽음을 생각하면서 프랭크의 사무실을 떠난다. 이때 PDA가 울리며 PDA를 클릭해서 워허스트의 비디오 메시지를 보면 게이머가 작전의 리더가 될 것이라고 한다.

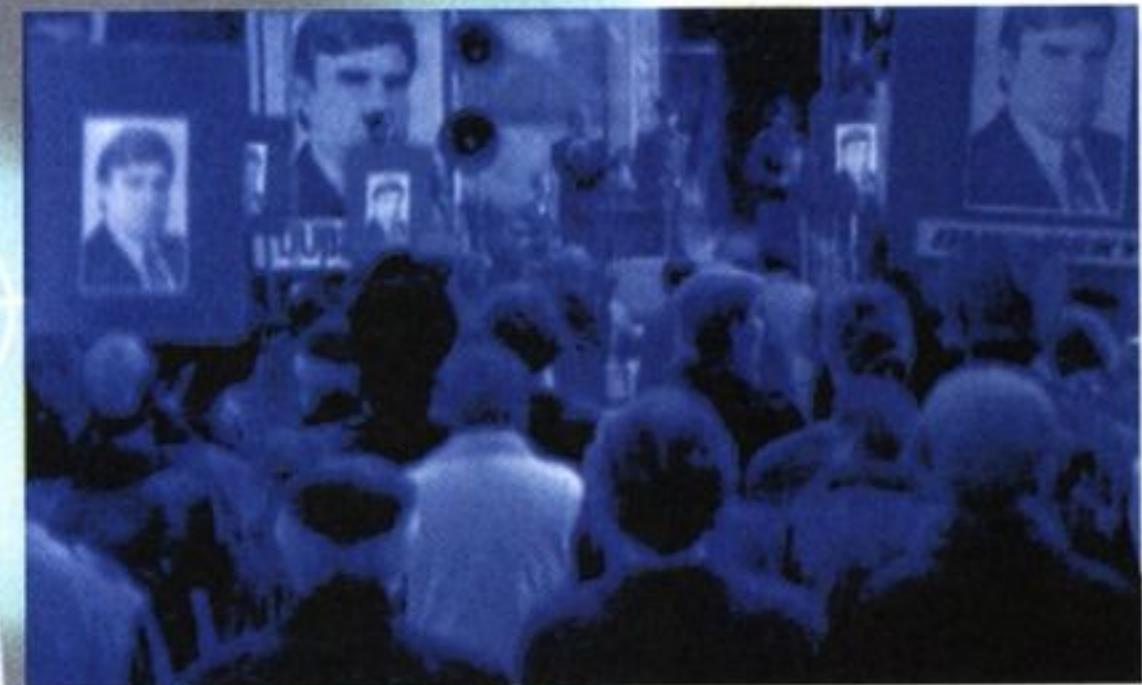
암살자를 추적하다
(TRACKING DOWN AN ASSASSIN)

이제 썬은 랭글리로 돌아가 스터링의 사무실로 간다. 스터링은 버드송에 관해 얘기하고 게이머에게 듀반스키의 암살에 관한 비디오를 보여준다. DCI는 게이머에게 모스크바로 가서 버드송으로부터 더 많은 정보를 입수하라고 하지만 워허스트는 우선 비디오를 먼저 분석해 보라고 제안한다. 트레블링크에서 PDA상에 메시지가 오면 제이미가 게이머에게 듀반스키 비디오와 분석 도구가 워크스테이션에서 사용가능하다고 한다. 이제 썬은 자기의 사무실(THORN'S OFFICE)로 간다.

K.A.T.

게이머는 자기의 사무실에서 벽의 서류를 살펴 보고 모스크바의 스테이션 책임자로 부터 온 버드송에 관한 리포트를 본다. 그리고 난 후 비디오를 분석한다. 컴퓨터를 켜고 범죄 현장을 재현하고 분석하는 프로그램인K.A.T.(Kennedy Assassination Tools: 케네디 암살 추적도구)를 불러들인다. K.A.T.를 사용해 탄환이 발사된 곳을 추적한 다음 암살자에 촛점을 맞추어 확대하면 임살자는 창문에서 엿보고 있다. 듀반스키가 서 있었던 연단에 촛점을 맞추고 확대하면 연단과 뒷벽에 나있는 총알 구멍이 있다. 이 두점을 연결하고 궤적을 연장시키면 붉은 광장의 끝까지 가게 된다. 창문에 있는 남자를 확대하고 믹스&매치(MIX AND MATCH)를 사용하여 그를 확인한다. 믹스&매치(MIX AND MATCH)를 사용해서 창문에 있는 남자의 몽타쥬를 완성시켜 『찾기(SEARCH)』를 하면 그 암살자는 토마스 필립스라 불리는 전 CIA요원이다. 그이 닉네임은 하모니카, 아이스맨, 씨스 등이다.

핀포인트
(PINPOINT)

이제 이미지 분석과 핀포인트를 사용해 총알 구멍을 자세히 보고 사용된 무기를 알아야 한다. 연단 앞의 방탄 차폐물에 촛점을 맞추어 확대시키면 작은 구멍들이 아주 촘촘하게 모여 있다. 이번 총 자국은 총소리로 없었고 저격하기엔 권총이 아닌 것 같은 추측이 든다. 일단 다양한 탄환의 종류를 살펴보면 정답은 나온다. 정답은 바로 바늘 팩(Needle-pack) 탄환이 PEG(Pulse Electric Gun:전기 에너지 총)에서 발사된 것이다.

벽뒤의 사진을 확대한다

마우스의 움직임이 빨라야 한다

인포사이
(INFOSCI)

게이머의 사무실로 돌아오면 이미 데비드와 제이미가 보낸 인포사이언스(INFOSCIENCE, Ltd)에 관한 정보를 볼 수 있다. 이곳은 PEG가 개발되었던 회사로 게이머는 컴퓨터를 켜고 보안 데이터베이스(SECURITY DATABASE)를 살펴본다. 4명의 용의자에 관한 파일을 조사한다. 4명의 용의자 중 코헨이라는 자가 가장 수상하다. 특히 그는 어렸을 때 정신적 쇼크로 엘리베이터를 타지 않는데 그는 이상하게 PEG가 도난 당하기 전부터 엘리베이터를 타기

POWER A TO Z

시작했다. 토요일 날 엘리베이터를 탄 용의자 감시 사진을 가지고 믹스&매치(MIX AND MATCH)룰로 찾으면 그는 웨인 알렌이다. 그는 살인임무를 띤 FBI의 특별에이전트였다. 이것을 리포트하면 데이비드는 그가 혼자가 아니라 누군가의 도움을 얻었을 것이라고 공범자를 찾으라고 한다. 시큐리티 모델(SECURITY MODEL)로 돌아가 전화통화를 하나하나 검토하면 21일날 불륜의 관계 여자와 전화통화를 한다. 그녀의 목소리를 사운드 매치를 이용해 조회하면 그녀는 북한 첩보원 잉청왕이다. 별명은 제니스 조. 이것을 리포트하면 썬은 베를린으로부터 보이스링크 메시지를 받는다. 이 메시지를 받고 나면 PDA상으로 할리팍스로 오라는 명령이 내려진다.

○ 모스크바를 향해…

HALIFAX

할리팍스로 가 워허스트 스터링, 그리고 콜비와 만난다. 그들은 CIA 내부에 몰이 있다고 하며 이번 사건도 이것 때문이었을 것이라고 한다.

랭글리로 돌아오다
(BACK TO LANGLEY)

PDA와 컴퓨터를 통해 메시지를 검토하고 몇가지 조사를 한다. 잉을 덮치려는 순간 잉은 이것을 눈치채고 도망간다. 그러나 그녀의 집에는 많은 단서가 있다. 단서를 찾기 위해 잉의 집에 있는 것을 사무실로 가져 간다. 잉의 집에서 발견한 책 베이어울프(BEOWULF)의 페이지를 넘겨보면 베이어울프는 주인공이다. 또 컴퓨터 디스켓이 있다. 하나는 상하이 게임이고 다른 하나는 매달의 전자도서 클럽(ELECTRONIC BOOK OF THE MONTH CLUB)이다. 이것 또한 단서이다. 암호 도구(CYPHER TOOL)를 게이머의 워크스테이션에 다운로드해 해독한다. 암호 키는 『베이어울프』이다.

○ 인터링크에서 수시로 메시지를 받아야 한다

그렌들
미라쥬가 당신이 더브나(DUBNA)에서 얻은 핵무기들은 좋은 값을 받을 수 있을 것이라고 한다. 바이어를 불러라. 모스크바 일을 마치는대로 곧 이스탐불로 가 너를 만날 것이다. 내 생각은 항상 당신곁에 있다.—레이븐

이제 게이머의 컴퓨터로 디스켓을 가져가 클릭해서 상하이 게임을 한다. 게임을 클리어하면 게임 프로그램에 숨어있었던 또 다른 단서가 나타난다. 또 전자도서 클럽에서 칸과 나, 그리고 미친 사냥개(The Khan and I and The Rabid Hound)를 다운로드한다.

레이븐
맥스웰로 부터 돈을 받았다. 이스탐불에서 너를 만나겠다—그렌들

또 하나의 이스탐불이라는 말, 그리고 다른 이름, 맥스웰. 게이머는 홀트에게 리포트를 보낸다. 잉은 모스크바에 있다.

잉을 잡다
(CLOSING IN ON YING)

썬은 잉이 모스크바에 있다는 것이 확인됐다는 인텔링크 메시지를 받는다. 결국 그녀를 잡고 게이머는 금녀를 심문해야 한다. 이방법은 간단하다. 게이머의 컴퓨터에서 포토 독(Photo Doc: 사진위조)이라고 하는 소프트웨어에 억세스한다. 포토독을 사용하여 그렌들의 위조 사진을 만든다. 하단의 왼쪽에 있는 머리를 선택해 원판의 크기에 맞게 사이즈를 조정한다.

게이머는 그렌들의 파일을 보고 그가 필터없는 엠퍼러 담배(Emperor filterless cigarettes)를 피운다는 것을 안다. 그리고 게이머이 해독한 암호 메시지는 그가 이스탐불에 있다는 것을 말해준다. 터어키 신문과 그렌들이 좋아하는 담배갑을 테이블에 놓고 그것의 사이즈, 위치, 조명 등이 모두 자연스럽게 보이도록 조절해야 한다. 다 되었으면 결과를 프린트해서 NPIC의 그레그 맥매너스(Greg McManus)의 비평을 받는다. NPIC는 위조된 사진을 돌려주고 이제 게이머는 그렌들을 데리고 있다고 하며 잉을 설득하는데 필요한 것을 갖고 있다. 이제 썬은 모스크바로 간다.

모스크바를 향해
(OFF TO MOSCOW)

모스크바로 가 CIA 스테이션의 책임자, 맥스와 만나 잉에 관해 애기한다. 썬은 정보를 얻기위해 잉을 신문한다. 처음에 잉은 비협조적이다. 그러나 그녀에게 CIA 손에 잡혀있는 애인의 사진을 건네주면 그녀의 태도는 약간 누그러지며 모든 것을 털어놓는다. 그녀는 브룩클린의 벤슨허스트에서 필릭스 스커디에게 PEG를 넘겨주었으며 프로켓이라 불리는 조직에서 일하고 있다고 한다.

모스크바 스테이션에서
(AT MOSCOW STATION)

맥스로부터 그녀의 사무실에 들르라는 전자 메일 메시지를 받는다. 그곳으로 가서 러시아 마피아를 조사하는 것과 버드송에 관해 그녀와 애기한다. 모스크바 스테이션에서 게이머에게 피어슨의 방이 사무실로 주어진다.

맥스와 그녀의 사무실에서 여러가지를 애기하고 TV감시 시스템인 작은 맥스(One-Minute Max)에 관한 말을 들은 후 게이머는 피

어슨의 사무실로 가 방을 검토한다. 책상 왼쪽에 있는 파일 캐비넷에 몇가지 파일들이 있다. 버드송에 관한 자료와 도난 당한 핵무기에 관한 뉴스이다. 맥스는 썬을 위해 SVR의 유리 그롬쉐브스키와 연락을 취한다.

썬은 그에게 전화를 하고 그는 썬에게 언제든지 오라고 한다. 잉이 말한 프로켓에 관해 검토한 후 게이머는 랭글리의 제이미 시튼으로부터 몇가지 정보를 얻고 조사를 한다. 썬은 어떤 CIA직원이 PEG에 접근했는가를 알기 위해 빌 콜비가 보내준 소프트웨어인 이클립스(Eclipse)를 이용한다. 이것으로 어느 정도 촛점을 좁힐 수 있지만 이것만으로 충분하지 않다. 여기에서 홀트는 PEG에 접근하지 않았기 때문에 용의자가 아니라는 것을 말해 준다. 한편 제이미 시튼은 PEG에 관해 알고 있었다. 그러다 결국 썬은 워허스트로부터 얻은 힌트를 이용해 하모니카가 피라미드를 갖고 있다는 것을 알게 된다. 다음에 썬은 PDA상으로 홀트와 얘기를 하며 그에게 몇년 전 프로켓 추적과 관련된 그의 임무에 관해 질문을 한다. 그는 프로켓의 리더, 멜나코브를 뒤쫓고 있었는데 그 때 MI6의 블레이크가 이 자를 처참하게 처리했다. 하나의 작전에 있어서 또 다른 정보기관의 요원이 끼어들고 단지 게이머는 들러리에 불과하다고 생각하는 것. 이것은 현장에서 뛰는 첩보원들이 겪는 위험 중 하나이다.

썬은 정보가 더 필요하다. 아마 지금이 버드송과 얘기하고, SVR 요원과 만날 좋은 기회일 수 있다. 그러나 우선 영국의 존 블레이크와 전화로 만날 약속을 정한다. 게이머는 떠나기 전에 워허스트에게서 연락을 받는다. 그는 블레이크가 어떻게 잉에 관해 알고 있는지 의아해한다. 썬은 이제 파일의 내용을 서로 대조해 보며 이름을 살피고 날짜를 비교한다. 블레이크와 홀트는 1992년 말에 멜나코브를 추적했다. 블레이크는 멜나코브를 죽였고 그리고 난 다음 거의 바로 은퇴했다. 잉은 1년 후에야 프로켓과 일하기 위해 CIA를 그만둔다 것을 알게 된다.

버드송과 유리와의 만남
(INTERVIEWING BIRDSONG AND YURI)

트래블 링크에서 버드송을 만난다. 썬은 모스크바의 SVR 요원의 주소, 야세네보에 들린다. 야세네보로 가면 품위있는 젊은 SVR 요원, 유리 그롬쉐브스키를 만난다. 썬은 듀반스키 암살 현장에서 찍힌 두 명의 용의자 사진을 놓고 얘기한다. 그는 그의 상사, 올레그 칼루긴 소장을 부르며 그는 그 중 한 남자를 일라라고 불리우는 마피아 단원, 해머라고 알아본다. 그 후 다시 숙소로 돌아와 보면 누군가가 책상에 봉투를 놓고 갔다. 내용물은 파커가 죽었고 사진에는 하모니카가 그렇게 했다고 회심의 미소를 짓는 듯 한 메시지가 있다. 곧 랭이 행발불명이 되었다는 워허스트의 연락을 받는다. 워허스트는 그가 만약 잡혔을 경우를 대비해서 그의 PDA를 차단했다.

이글 쉴드작전(Operation Eagle Shield)의 멤버가 이제 두사람으로 줄었다. 이제 비디오로 정보를 확인한 후 윌리엄 콜비가 썬에게 준 이클립스 소프트웨어를 다시 한번 보기로 한다. 썬은 이제 PEG와 프로켓에 관한 정보, 두가지에 다 접근한 CIA직원을 추적할 수 있는 최신 버전을 갖고 있다. 결국 추적 대상은 스터링, 워허스트, 맥스 포스터, 그리고 빌 콜비로 좁혀졌다.

빌니어스
(VILNIUS)

빌니어스 센터 뒷 골목에서 유리를 만난다. 유리를 만나고 난 후 슈바노브의 연설을 듣고 그의 매니저를 만나 이야기를 한다.

런던
(LONDON)

런던으로 가서 블레이크를 만난다.

○ 이것을 토대로 몽타주를 작성한다

○ 대답을 잘 해야 한다

모스크바 스테이션으로 다시 돌아오다
(AND BACK TO MOSCOW STATION ONCE AGAIN)

모스크바의 스테이션에서 피어슨의 사무실로 간다. 맥스는 PDA의 비디오링크 상으로 썬을 부른다. 그녀는 얘기하면서 제산제를 얼른 입에 넣는다. 버드송이 도망쳤다. 그녀는 버드송의 마지막 대화 내용을 녹음한 것을 게이머의 컴퓨터에 업로드했다. 썬은 사운드매치(SoundMatch)를 이용해 그를 추적할 수 있다. 그녀는 또한 버드송의 아파트를 조사할 것을 제안한다. 게이머는 먼저 버드송을 추적하기로 한다. 이것은 인포사이(InfoSci)의 감시 자료를 가지고 하는 것보다 훨씬 더 어렵다. 배경에 들리는 소리들을 분리해야 하는데 그 사운드를 스크린 상의 파장과 맞추기 위해 잘 들어야 한다. 사운드매치의 지도(Map Tool)가 도움을 줄 것이다. 우선 테이프의 처음 부분의 배경에 들리는 벨 소리부터 시작한다. 이 벨소리는 버드송이 있는 곳의 타임 존에 관한 단서를 준다. GMT.a.m. 9시에 벨은 네번 울린다. 그것은 모스크바 시간으로는 정오이고 노보 서비스크 시간으로는 오후 4시이다. 이 도시의 지도를 보고 교회 종소리가 나는 장소를 덧붙이면 몇가지 단서가 나타난다.

제트기가 지나가는 소리를 듣고 그것이 일루쉰(Ilyushin) 176 여객기라는 것을 알 수 있다. 도시의 지도 상에 IL176 의 비행로를 겹쳐보면 범위를 좀 더 좁힐 수 있다. 마지막으로 새 소리는 우즈벵산 참새라는 것을 데이터베이스에서 알 수 있다. 이 새의 자연 서식지를 조사하면 그들이 노보서비스크 가까이에서 살지 않는다는 것을 알 수 있다. 그러나 이 도시 근처에는 그러한 새 소리 가 들릴 만한 동물원이 있다.

이러한 증거들을 토대로 썬은 버드송이 노보서비스크의 수보로브의 집에서 전화하고 있다는 것을 알 수 있고 그것을 보고 한다. 게

POWER A TO Z

프로켓에 동참하면 썬은 맥스의 사무실로 가서 서랍에 있는 파일을 훔쳐 오라는 명령으로 테스트를 받게 된다. 이 때 작은 맥스(감시 카메라)를 잊는다면 게이머는 체포되거나 죽게 된다. 만약 파일을 갖고 나온다 해도 데에 걸려 벤에 들어가 파일을 넘겨주게 된다. 그때 『썬, 너는 바보야!』라는 소리가 귓가에 울리면서 가스 사 당하게 된다.

이머이 버드송의 아파트를 조사하기 위해 나가려고 할 때 하모니카로 부터 전화가 걸려온다. 그는 뒷골목에서 당장 썬을 만나고 싶어한다. 썬은 곧 맥스에게 말하고 간다. 하모니카는 권총을 조용히 썬의 머리에 겨냥한다. 썬은 질문을 던져 그와 얘기하며 시간을 끌어야 한다. 여기서 하모니카는 프로켓에 참가하든지 말든지를 결정하라고 하면 썬은 『프로켓에 참가하느니 죽어버리겠다』라고 하면 멀리서 사이렌이 울리고 하모니카는 당황하여 도망가게 된다.

다시 사무실로 돌아와 유리의 전화를 받는다. 그녀는 그의 사무실에서 만자고 하며 썬에게 줄 것이 있다고 나오라고 한다. 이제 그는 골목으로 가게 되고 리나루박을 만난다. 그녀는 유리에 관해 경고를 하고 과거 그의 KGB와의 관계를 말해주는 서류를 건네준다. 이제 썬은 버드송의 아파트로 가 록픽(lockpick tools) 도구로 문을 연다. 곧바로 왼쪽으로 가지 말고 잠시 거실을 돌아보면 미국 서부와 관련된 장식품들이 많이 있다. 또한 달력에도 미국 록키산맥의 사진이 있다. 탁자위에는 『넓은 하늘(Big Sky): 몬타나 부동산에 관한 안내(Your Guide to Montana Real Estate)』라는 책이 있다. 이로서 이 사람은 미국 서부를 동경하고 있다는 것을 알 수 있다. 다음 임무는 하모니카와 만나는 것이다. 그를 재빨리 총으로 쏜 후 사라진다. 이제 다시 스테이션으로 가 사무실로 돌아가면 다음과 같은 메시지를 담은 작은 종이학이 있다.

——러시아에서 누가 권력을 쥐고있는가? 썬의 캐비넷에서 『NUKES(핵무기)』 폴더를 보시오.—

이것을 보고 파일 캐비넷으로 가면 거기엔 누군가가 컴퓨터 디스켓을 놓아두었다. 컴퓨터로 디스켓 아이콘을 옮겨 클릭한다. 이것은 SOC. POLITICS. NUCLEAR. PROLIFERATION(쏘셜 폴리틱스 누클리어 플로리퍼레이션:정치학,핵확산)에서의 인터넷 뉴스그룹 메시지들이다. 특히 『곡과 마곡(thread Gog and Magog)하』의 메시지들을 살펴본다. 뉴스그룹 메시지 중에 곡과 마곡 메시지에서 이상한 암호를 발견하게 된다. 다시 Cypher Tool(암호도구)를 이용할 때이다. 『곡과 마곡』상의 뉴스그룹 엔트리에는 컴퓨터가 빌 암호라고 밝힌 이상한 헤더가 있다. 암호 키를 가진 책은(ELECTRONIC BOOK OF THE MONTH CLUB에서 다운로드된) 레비드 하운드(미친 사냥개)이다.

메시지의 내용은 **『미라쥬—고급 핵폭탄에 대한 돈이 지불됐다. 계획대로 만나러 나가겠다.—오닉스』** 이제 이것의 해석이 끝났으면 썬은 오닉스를 찾아야 한다. 오닉스는 다루기 힘든 인물로 알려져 있다. 그는 비지네스 클래스의 통로가의 자리에만 앉고 (좌석 차트의 노란색 좌석들), 엄격한 채식주의자로 특별 기내식을 주문한다. 그는 여러 비행기로 갈아타며 방콕에서 델리, 베를린, 하이델베르그로 가는 것을 추적할 수 있다. 일련의 번호가 적힌 수표는 스크룸펜(Schlumphen)에서 사용된 것이다.

독일, 하이델베르그

그를 만났을 때 협박은 단 한 번만 한다. 오닉스는 라무 출신이다. 인디언 군대를 보낸다고 협박하면 그의 주의를 끌 수 있다. 그런 다음 단순히 질문만한다. 협박을 계속하면 블랙 잭 에이스라는 잘못된 암호를 말한다. 단순히 질문만 하면 프렌치 바닐라라는 바른 암호를 댄다. 그에게 그대로 있으라고 한 다음 방을 조사한다. 벽장에서 수갑을 찾아 오닉스에게 채운다. 이렇게 하지 않으면 그는 친구에게 알리고 썬은 핵폭탄을 넘겨받을 때에 죽게된다.

스카펜스탈

(SCHARFENSTAHL)

여기서는 게이머가 대화를 선택하건 총싸움을 선택하건 어느 쪽이든 임무를 완수할 수 있다. 만약 총싸움을 한다면 마우스의 움직임이 빨라야 하고 또 핵폭탄을 손에 넣기 위해 살아남아야 한다. 대화 쪽을 택한다면 프렌치 바닐라라는 바른 암호를 대야 한다.

총싸움을 선택할 경우에 게이머는 핵폭탄을 손에 넣을 때까지 총을 쏴서는 안된다. 홀트는 PDA를 통해 게이머에게 이렇게 말한다. 『이제 Farm에서 연습한 자네 실력을 발휘할 때야』 쏜은 공장 지역을 공중 촬영한 지도를 볼 수 있는데 여기서 적은 노란색이나 빨간색으로 나타나고 핵폭탄은 흰색으로 나타난다. 만약 핵폭탄을 확보하기 전에 사람을 쏘게 되면 누군가 이 소리를 듣고 와 쏜이 그것을 얻기 전에 핵폭탄을 갖고 달아날 것이다. 상단의 왼쪽, 오른쪽, 그리고 중앙의 이동 화살표를 클릭하여 핵폭탄에 접근한다.

일단 그곳에 도착하면 그렌들이 핵폭탄이 들어있는 은색 가방을 들고 나타난다. 스크린 상의 총으로 그를 쏘지 않는다. 포인터를 스크린 아래 SHOOT GRENDEL이라고 써 있는 아이콘으로 옮기고 그가 게이머를 쏘기 전에 클릭한다. 쏜이 선수를 치면 그는 죽고 가방을 떨어뜨리면 그것을 주어 빨리 후퇴한다.

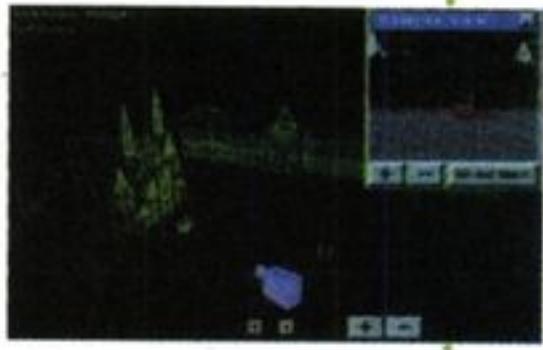
버드송설득하기

(CONVINCING BIRDSONG)

버드송을 설득하는 최선책은 버드송에게 몬타나에 있는 집을 준다고 약속하는 것이다.

NO. 19 레닌그레드스키 프로스펙트 구출 작전

(THE RAID ON NO. 19 LENINGRADSKY PROSPEKT)

버드송을 설득하는 것은 되나 납치되었다. 버드송이 갇혀있는 방은 2층에 있다. 도면의 북쪽(윗쪽)에 있는 방 중 벽으로 갈라 둘로 나뉘어진 방의 움직임이 없는 곳이므로 그 쪽을 공략한다.

해독해야 할 메세지

(MORE MESSAGES TO DE-CODE)

프로켓의 빌 암호에 대한 새 키는 Electronic Book of the Month Club(매달의 전자도서 클럽)의 Croak Goeth the Raven(까악! 까마귀가 날아간다)이다. 메시지 내용은 『**실패했다. 여기서 날 내보내줘 아니면 말을 하겠다. 맥스웰**』이다.

그리고 『**맥스웰. 3일 후에 빼내 주겠다. 35 30 N 11 20 E에 있어라. 거기서 만나자. 미라쥬.**』

결국 범인은 맥스웰로 CIA의 몰이다.

맥스웰과 미라쥬

(MAXWELL AND MIRAGE)

썬은 미라쥬를 죽이거나 붙잡은 후에 그의 랩탑 컴퓨터를 클릭해서 꺼낸다.

폭탄이다!

(IT'S A BOMB!)

카운트 다운이 15초와 13초 사이에 이를 때까지 기다렸다가 그때 파일 이전을 멈춘다.

하모니카가 신호를 받다

(HARMONICA HAS THE SIGNAL)

다수의 프로켓에 관한 배경과 병참술적인 정보와 더불어 다운로드된 파일을 검토하면 불규칙적인 헤더로 완성된 렉. 뮤직 블루즈 뉴스그룹 메시지를 발견하게 된다. Croak Geoth the Raven으로 그것을 해독하면 된다.

메시지의 내용은 『**미라쥬—급하다—무기가 말을 듣지 않는다. 모스크바에서 필요한 부품을 구할 수 없다. 새 진동자를 보내라—하모니카**』

이 메시지에서 하모니카는 모스크바에 있으며 브룩스 대통령 암살에 피라미드란 무기를 쓸 것이라는 것을 알 수 있다.

『**제이드—전자부품이라고 표시된 꾸러미가 게이머에게 우송될 것이다. 이 꾸러미를 모스크바의 폭스트로트로 전달하라—미라쥬**』

『**하모니카—새 진동자를 구입해 모스크바의 폭스트로트에 전달했다. 무기를 손봐라. 내 신호를 기다려라—미라쥬**』

이 메시지는 피라미드가 이제 다시 작동한다는것을 말해준다.

『**미라쥬—돈이 볼프에게 전달됐다. 그가 하모니카를 보조할 것이다. 암호는 "기사가 왕을 잡았다"이다—제이드**』

『**하모니카—볼프가 올라탔다. 기사가 왕을 잡았다—미라쥬**』

이 두가지 메시지는 미라쥬가 앞서 말한 신호일 것이다. 다시 말해 대통령 암살 계획이 행동으로 옮겨졌으며 공범자들을 이미 행동 개시했다는 것이다. 볼프라는 이름을 메모하고 기억해둔다.

『**맥스웰 —급하다. 당신을 더 이상 랭글리에 있을 필요가 없다. 2일 후에 34 40 E. 45 20 N에 있어라—미라쥬**』

이 마지막 메시지는 전달되지 않은 것이다. 썬이 이것을 보내면 맥스웰(몰)을 게이머가 기다리는 곳에 불러들여 얼굴 붉히게 할 수 있다. 프로켓 디렉토리에서 핀란드의 전화번호를 사용한다.

대통령을 구하라

(SAVING THE PRESIDENT)

피라미드는 477.5 MHz의 주파수로 작동한다. FBI의 피라미드 파일을 검토했다면 이 사실을 알 수 있다. 『볼프』는 비밀 검찰부 요원으로 왼쪽 상단에 있다. 게이머는 미라쥬와 공범자들 사이의 메시지에서 그의 이름을 보았다. 프로켓은 볼프가 하모니카를 보조하도록 매수한 것 같다. 이러한 모든 것을 종합해 보면 하모니카는 왼쪽 상단에 있는 빨간색 신호에 위치해 있다.

하모니카는 털모자와 수염으로 변장을 했다. 게이머는 그를 알아볼 수 있다. 그는 TV 뉴스 카메라 같은 것을 갖고 있는데 사실 이것은 피라미드이다. 그를 쏴서 대통령을 구한다. 그가 보이면 화면에 SHOOT HARMONICA 아이콘이 나타난다.

크리미어

(CRIMEA)

얄타 근처 크리미어로 가서 몰을 만난다. 썬은 그런데 갑작스런 재 지시를 받는다. 스터링으로부터 전자메일이 와서 어떤 일이 있어도 슈바노브를 보호하라고 한다. 스터링은 PDA 상으로 이 SVR요원이 얄타로 가서 썬을 도울 것이라고 말했다. 이제 썬은 핵무기를 찾고 대통령을 구하는 일을 해야 한다.

지도를 잘 보고 작전을 구사해야...

이제 썬은 총을 손에 쥐고 문을 박차고 들어간다. 슈바노브는 그의 캠페인매니저 리나 루박과 함께 거기에 있다. 슈바노브의 반응은 게이머을 놀라게한다. 그는 썬의 책상 위에 종이학을 놓은 장본인이다. 리나, 그녀는 프로켓을 고용한 사람이고 슈바노브의 승리를 위해 브룩스 대통령을 죽이고 군축 협상을 방해하려 했다. 슈바노브는 그녀를 마피아의 대모라 하고 자신을 정부(情夫) 대통령이라 한다.

그리고 드디어 문제의 몰이 걸어 들어온다. 썬은 맥스웰이라는 몰의 정체에 전혀 놀라지 않는다. 맥스웰은 유리에게 총을 버리라고 한 다음 역시 게이머에게도 무기를 버리라고 하고 총을 겨눈다. 이 때 썬이 그를 쏘려고 하면 그는 먼저 게이머를 쏠 것이다. 쏜은 단 한번의 챤스 아주 희박한 챤스밖에 없다.

쏜은 S&T에서만든 I.A.T.(Intra-Aural Transmitter:내부청각전송 장치)를 끼고 있다. 이 몰도 역시 끼고 있다.

썬은 모스크바 스테이션의 뒷골목에서 하모니카를 저지했던 방법과 마찬가지로 그에게 말을 걸어본다. 썬의 첫번째 찬스는 『뉴스플레쉬』라는 말을 하는 것이다. 그러면 제이미가 온라인으로 연결된다. 그는 이제 모든 것을 인정한다. 어떻게 그가 프로켓을 인수하려 하는지 어떻게 그가 데비드와 제이미의 사무실에 허위 증거를 조작해 놓은 것까지...

이제 썬은 맥스웰에게 말을 시켜 그녀가 도청할 기회를 준다. I.A.T.를 통해 그녀의 목소리가 들린다. 『비열한 놈!』

그녀는 썬의 귀를 보호하면서 이 몰의 I.A.T를 통해 고주파수의 소음을 보내고 사운드핵을 친다. 썬은 이내 곧 총을 잡고 그리고 그가 제 정신을 차리기 전에 그를 쏜다. 유리는 리나를 붙잡아 놓은 다음 슈바노브를 체포한다. 여기에서 어려운 선택을 해야한다. CIA에서는 I.A.T.를 통해 슈바노브를 보호하라고 한다. 유리는 슈바노브를 체포하려 하고 그를 죽이려고까지 한다. 슈바노브는 자신이 쏜 편이라고 한다. 리나가 마피아이고 프로켓과 함께 일하고 있다해도 그녀는 유리가 전에 KGB의 살인청부업자와 같은 일을 했었다는 정보를 제공했다.

스터링은 I.A.T를 통해 『슈바노브를 보호해야해!』 하고 외친다. 쏜은 유리를 쏜다. 유리를 쏘면 게임은 끝나게 된다.

2 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

IBM PC CD-ROM 게임(1명)
라종한 / 광주광역시 북구 용봉동 현대 APT 103-1002호

IBM PC 게임 디스켓(1명)
김성우 / 서울시 중랑구 신내동 449-1 27/3 경원 APT B동 201호

버철파이터2 공략본(5명)
고현석 / 서울시 강동구 암사 3동 강동 APT 17동 508호
김수봉 / 경북 김천시 대항면 옥천 2리 223번지
윤덕배 / 경북 구미시 형곡 2동 344-6 정우 13차 403호
유영렬 / 경기도 성남시 분당구 야탑동 장미마을 현대 APT 802-804
백승훈 / 대구광역시 만촌 3동 862-2 청구 매일맨션 2/102

챔프점수 500점(10명)
남재하 / 서울시 강북구 번 1동 411-78호
김석일 / 부산광역시 대연 4동 937-11번지 5/5
박정민 / 경남 김해시 장유면 용달리 843번지
이주희 / 전라남도 전주시 완산구 삼천동 쌍용 APT 3단지 302동 512호
김기경 / 경기도 수원시 팔달구 우만동 511-29

3 NEW 게임헌터 타기 퀴즈

문제 : 95년 IBM PC에 새로운 퍼즐의 장을 열어주었던 게임이 국내 한글화 전문 업체인 이곳에서 컨버전이 되어서 출시된다. 게임의 제목은 [쥬엘 오브 더 오락클]이다. 여기서 말하는 이곳은 과연 어느 곳일까?

마감일 : 96년 10월 20일까지
발 표 : 게임챔프 97년 1월호 챔프게시판
정답 : 12명 X 3 = 36 (캐릭터들의 복장을 얘기하는거였습니다. 그러나 초음속 퀴즈 응모자의 한에서 정답으로 인정)

정답자 발표 : 안도형 / 경기도 과천시 별양동 주공 APT 6단지 647동 307호

정답자 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 컨버터 팩을 드리리겠습니다.

1 초음속퀴즈

문제 : 박진감 넘치는 액션과 초스피드 액션이 돋보이는 게임입니다. 8대의 개성있는 기체들이 출현하는 이게임의 타이틀은 무엇일까요? (힌트 : 새턴에 발매가 됩니다. 12월예정이며 더블 핸드 스틱도 포함됩니다.)

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마 감 : 1996년 11월 20일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 1월 챔프 게시판

11월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : X–맨

김상화 / 경기도 동두천시 상패동 6통 2반 24-14
강유승 / 광주광역시 광산구 신가동 894-9번지

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

4 11월호 퍼즐 그림맞추기 당첨자 발표

김금연 / 인천시 남동구 논현동 439번지 49 B-1L 기신정기(주) 경리과
이상 1분에게는 차세대 게임 CD를 드리겠습니다.

이승현 / 서울시 광진구 중곡 4동 96-35호
김지수 / 서울시 금천구 시흥 3동 972-10 피닉스 주택 C동 304호
오원제 / 부산시 남구 대연 5동 1380-4 1/5 (청주상회)
김성민 / 경기도 군포시 산본 1동 239-16 금성빌라 201호
김혜정 / 대전광역시 서구 둔산지구 286-13 백합 APT 104동 205호
이상 5분에게는 버철화이터2 공략본을 드립니다.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP

1등:N64

2등:PS

3등:SS

4등:3DO

5등:SFC

6등:MD

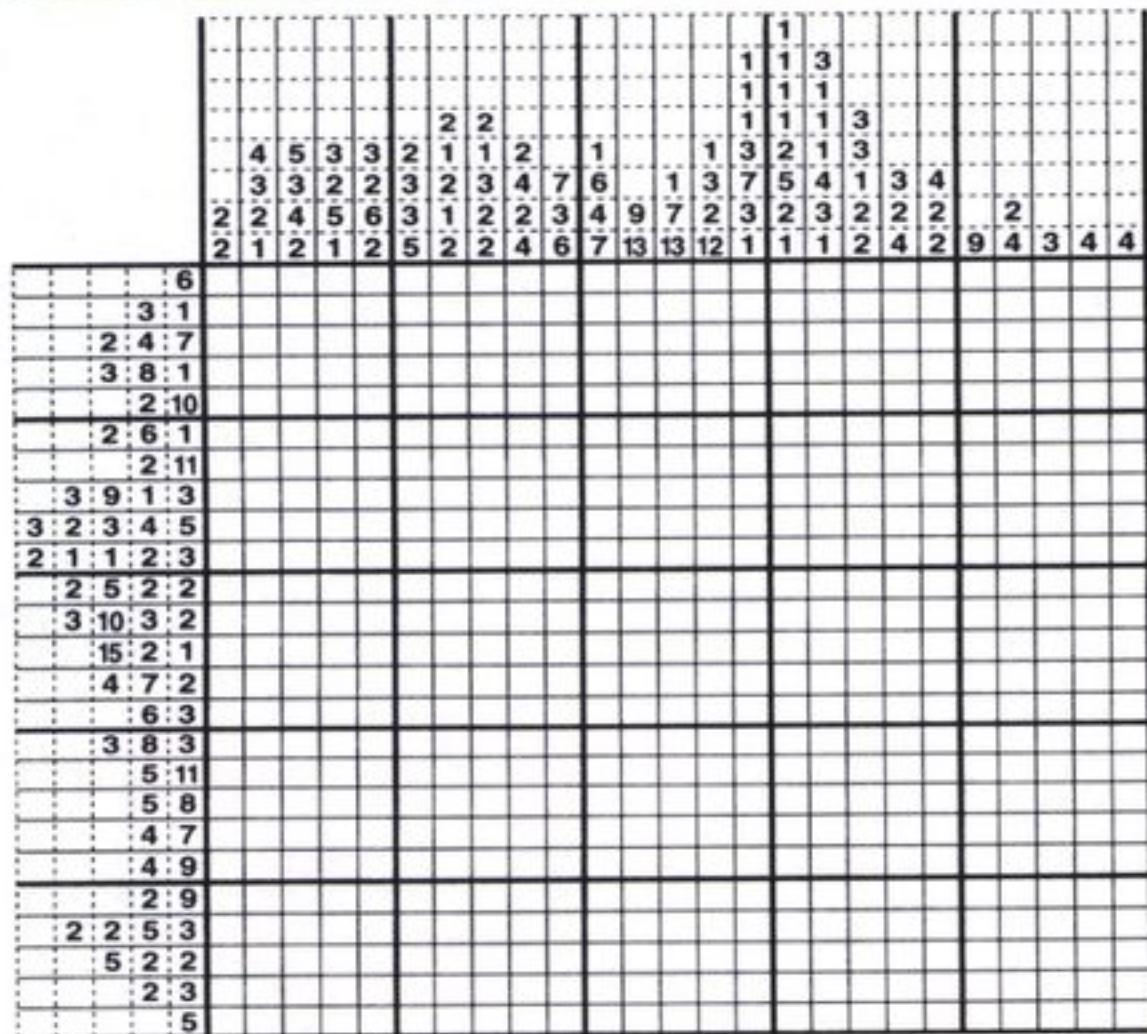
7등:CD알라딘보이

8등:미니컴보이

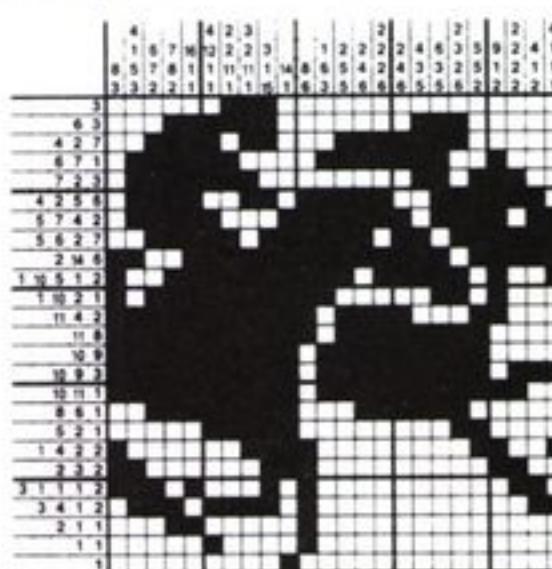
9등~18등:PS CD

19등~28등:SS CD

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 창간 4주년호 (96년 12월호)부터 97년 5월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

석정호 / 서울 서대문구 연희 1동 120-17
진영천 / 전북 전주시 덕진구 우아동 우아 APT 18동 106호
한병재 / 광주 광역시 서구 상부 2동 희국 맨션 304호
김동우 / 경남 양산시 물금읍. 리 서부 582번지 (대동 횟집)
김 진 / 부산시 해운대구 반여 1동 1088번지 현대 APT 102동 1505호

● 이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

이건우 / 부산시 수영구 남천 1동 51-20 대진 빌라 702호
이영민 / 서울시 노원구 상계 8동 주공 APT 1606동 502호

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판에 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

이수영 / 경기도 고양시 일산구 일산 2동 중산 마을 동부 APT 518-203
강종열 / 서울시 강남구 대치동 은마 APT 5동 302호
김준식 / 서울시 은평구 증산동 209-20

●이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

야화 돌풍!!

1996년10월11일(금요일)

〈일간〉

韓國經濟新聞

그 비결을 알고 싶다.

총　제 작 비 : 4억 7천 6백만원
기 획　기 간 : 8개월
제작 투입 인원 : 32명
총 제작 기 간 : 8개월

이것은 단지, 겉 껍질에 불과합니다.

금주의 인기CD롬 10선

◆교 육 용

순위	품 명	제 작
1	삼성EBS가정학습	삼성출판사
2	네트스케이프3.0(UP)	다우기술
3	기적의단어암기	서일시스템
4	계몽사CD백과	계몽사
5	이상한나라 마법의나라	LG소프트웨어
6	매직월드	세광데이타테크
7	윈도사전3.0	IP소프트
8	리틀에디슨(초등)	한국프로그램개발원
9	크리스틴어린이영어	LG소프트웨어
10	VOCA 22000	까치선생

◆게 임 용

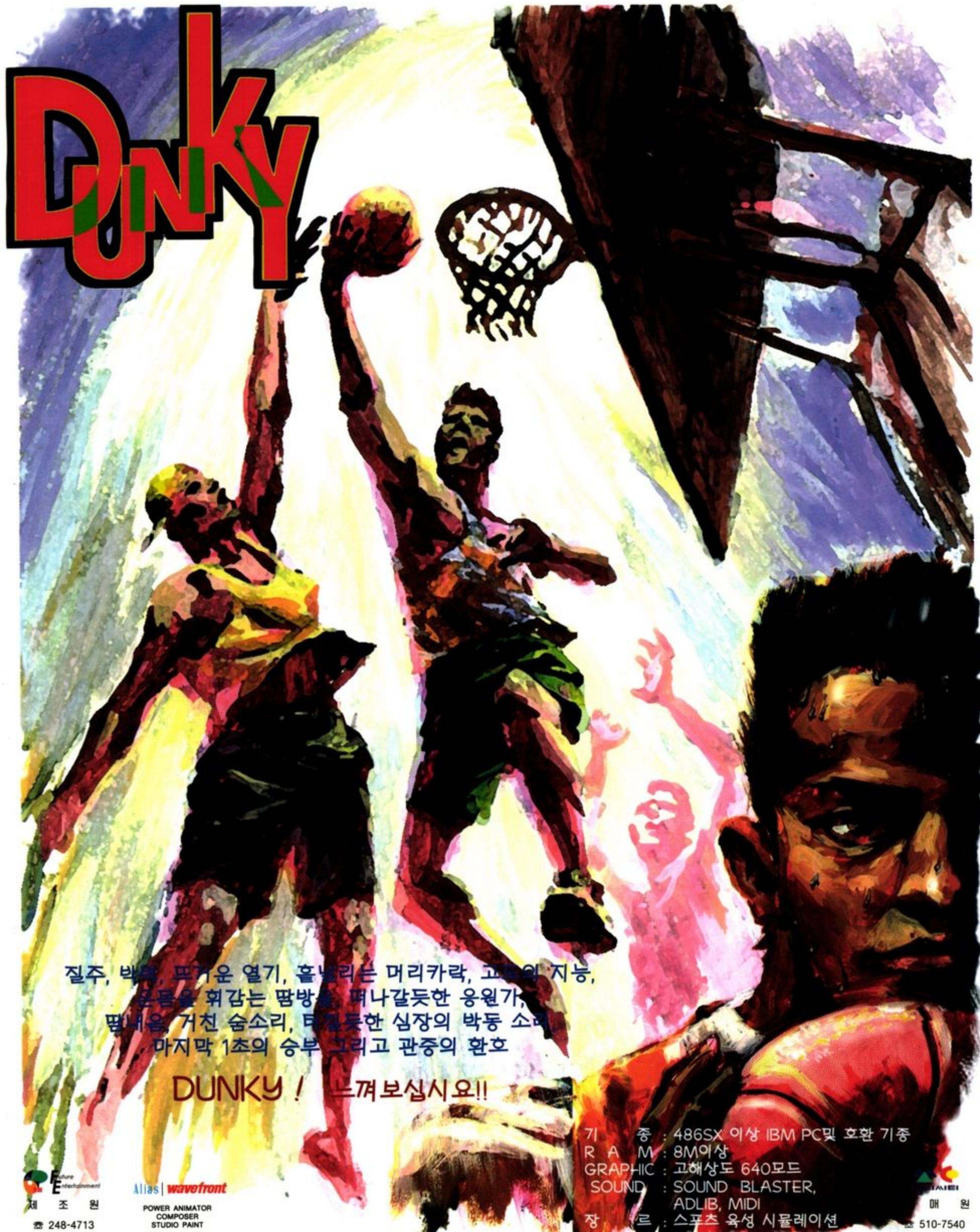
순위	품 명	제 작
1	야 화	F.E
2	커맨드 앤 퀀커	SEGA
3	듀크 3D	LG소프트웨어
4	워크래프트2	웨스트우드
5	버추어파이터	브리자드
6	레 이 맨	삼성영상산업단
7	워크래프트2미션	브리자드
8	삼국지4 파워업 키트	비 스 코
9	FIFA 96	EA 스포츠
10	투 신 전	다카라

(세진컴퓨터랜드 집계)

비결 1 : 팀원간의 사랑과 신뢰
비결 2 : 게임에 대한 열정
비결 3 : 개발자의 확고한 프로정신

그리고 여러분의 뜨거운 사랑...

여러분이 보내주신 사랑과 성원 그리고 질책을 가슴깊이 간직하겠습니다.

늘 당신곁에서
함께하는 F.E가 되겠습니다.

DUNKY
질주, 박력, 뜨거운 열기, 흩날리는 머리카락, 고도의 지능,
온몸을 휘감는 땀방울, 떠나갈듯한 응원가,
땀내음, 거친 숨소리, 터질듯한 심장의 박동 소리
마지막 1초의 승부 그리고 관중의 환호
DUNKY ! 느껴보십시오!!
기 종 : 486SX 이상 IBM PC및 호환 기종
R A M : 8M이상
GRAPHIC : 고해상도 640모드
SOUND : SOUND BLASTER, ADLIB, MIDI
장 르 : 스포츠 육성 시뮬레이션
Future Entertainment
제 조 원
☎ 248-4713
Alias | wavefront
POWER ANIMATOR
COMPOSER
STUDIO PAINT
매 원
☎ 510-7540